



All-in-Wonder™ 128

Чуть больше, чем мультимедиа. Современная магия.

Подключи

Видео вход



Видеокамера/ТВ/Видеомагнитофон



Антенна/Спутниковый тюнер/Кабельное ТВ

Видео выход



Стерео система



ТВ-выход

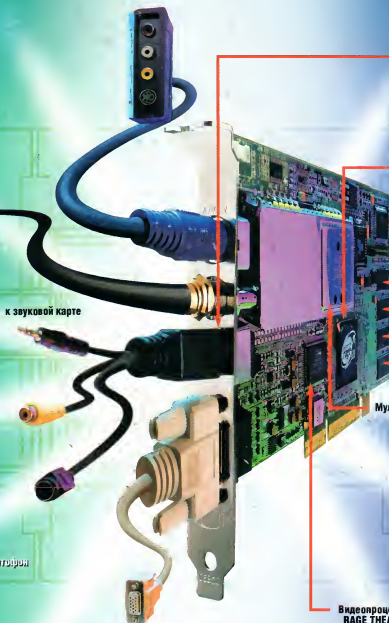


Видеомагнитофон

Монитор



Возьми



к звуковой карте

Сделай



Играй на большом экране. Запиши на лентку свою партию

Графический процессор RAGE 128 GL



Видео память 32 Мбайт



Аппаратное качество DVD, 2D и 3D графики

Мультисистемный ТВ-тюнер



Все возможности современного ТВ на компьютере



Первоклассный звук

Видеопроцессор RAGE THEATER



Видеосталксы, кодирование и декодирование видео, видеоконференции

- Создавайте видео профессионального качества (кодирование в MPEG-2 в реальном времени)
- Реалистичное стереозвучание



- Получите удовольствие от интеллектуального ТВ-тюнера, встроенного проигрывателя DVD, игр в 32-битном цвете

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ / ВИДЕО ИГРЫ

01 (58) ЯНВАРЬ 2000

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

ВНИМАНИЕ!

В каждом номере с CD

ПОДАРОК!

Супер-3D очки

от Electronic Arts



- ТАКТИКА**
- INDIANA JONES
 - AGE OF WONDERS
 - GABRIEL KNIGHT 3
 - ULTIMA ASCENSION

- WARCRAFT 3 • QUAKE 3 ARENA
- NOX • ULTIMA IX ASCENSION
- GRAN TURISMO 2
- ALICE IN WONDERLAND
- HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

2000

Стань-2000

ИЗДАНИЕ 2000

ЧЕТЫРЕ ГОДА НА ЧАСТОТЕ 106.8 FM

Во-первых, с Новым Годом! (К моменту появления номера на прилавках он должен наступить). **Во-вторых, позвольте поздравить вас (и нас) с еще одним очень радостным событием - появлением обновленного диска "Страны Игр"!** Обычно в конце старого года или в начале нового принято подводить какие-то мифические итоги. Чего мы достигли, зачем и почему все так круто. Мы этого делать, разумеется, не будем, поскольку все достижения и так очевидны. Это не означает, что мы собираемся расслабиться и остановиться на том, чего смогли добиться. Впереди у нас длинный и нелегкий путь к совершенствованию. Надеюсь, мы пройдем его вместе с вами.



magazine@gameland.ru



Здравствуйте, уважаемая редакция! Прошло не так много времени? И, я не жалею, вновь решил написать в столь ожидаемый каждый две недели журнал.

В этот раз - не буду докучать Вам платформенными спорами, а хочу поговорить совсем о другом. Чита последние выпуски, и я не заметил, что кто-то помнит, какое серьезное и важное мероприятие нас всех в ближайшее время ждет?

На носу 2000 год, а вместе с ним и новый век, новые тысячелетия, а может быть, как это ни громко звучит, и новый эра компьютерных игр. А у "миа так", между прочим, уже возмужал тот самый "доплатун" игр, который изобрели на нас, как из рота кобили, западной индустрии развлечения в последнее время. Ранее актуальный вопрос: "Что так новое вышло?" - перестал быть животрепещущим и превратился в то-то типа: "Ну и сколько там еще этого вышло?". Именно так: не "а", а "сколько"? И это, признаться, не плохо. Но отыграть все хорошее в ближайшие время мало кому будет под силу. А если и после Нового года темпы не слишком осядут, то тогда уж точно не будешь знать, за что хвататься. Так о чем я хочу поговорить под занавес 1999? Об играх. О том, какие они были, есть и будут. В дальнейшем хочу вести некую обзорную колонку, чтобы вы понимали, что я имею представление о предмете разговора, а не просто языком болтаю. Те игры, которые я читал прошел, я буду помечать "4". Ничего идеального. Было когда-то такое время, когда воин и стал популярным термином "виртуальной реальности", может быть, благодаря фильму "Газзаконшпикс", а может

не вдаваясь в подробности, то да - хорошо. А если подумать? Что будет, если игра станет похожей почти на 100% на жизнь. Оптимист скажет: "Это будет интересней как сама жизнь". Пессимист повторит все с точностью до наоборот. Так вот, тема, которую я хочу обсудить сначала, и заключается в этом самом реализме.

Вспомните, нравился ли вам суперреализм в играх? Например, физические законы, передаваемые с подобающей точностью в "Tropes", в котором, пока соорудили как-то "наблюдать" из ящиков, так воплотить так, как будто сам эти ящики тащил? Или, может, вам нравился полная свобода перемещений и нелинейность игрового мира, когда забавно взять какой-нибудь предмет, а потом возмущаясь за привлекать землю и ищешь то - не знаешь что, там - где не знаешь сам? По второму варианту игр хоть отбавляй: "Turk", "Shadow Man" и т.д., а первой ласточкой был "Helm". А может, вам все-таки нравится суперреализм в "Rainbow-6", в котором убивают с одного выстрела, а save нет? Я скажу так: да, мне нравятся, что поближе вроде бы как к жизни (не знаю, не пробовал?), но так давайте не обременять жизнь игроков, заставляя проходить миссии по деструкту рас. Ведь, кроме этой игры, есть еще и другие игры, на которые надо время, которого так не хватает. Конечно, фанаты этой игры мне возразят, мол, это и есть реализм. Тогда я заранее отвечу: тогда давайте пойдем по пути дальнейшего совершенствования реализма: сделаем одну большую игру без уровней (еще одна тенденция последнего времени) и без единого save, т.е. как и в реальной жизни, без возможности многократного повторения уровней. Я не думаю, что у этой игры останется так много поклонников, а если кто-то и останется, то это будет единственная игра их оставшаяся жизнь.

Я помню, как в "Zankers" оценили "Hidden/Dangerous": для одного - рулет, для других - лаза, т.е. она, по их мнению, невероятно сложна в прохождении (это для никто, для других "хитрых хаекеров", или "хитрых хаекеров" в геймах чайников?). Я прошел ее честно за три дня, для меня она - рулет, но если бы не было такой полезной функции, как save, пусть и криво реализованной, долгой в загрузке, но такой полезной в трудных ситуациях, то для меня она могла бы тоже вполне стать если уж ни лапой, то "неудовольствием". Т.е. излишняя сложность, как, впрочем, и излишняя простота, одинаково понижают успех игры. Ну ладно, поехали дальше о реализме.

Недавно на сайте ar.ru прочитал обзор игришки Spec Ops 2. Автор критиковал вышедшую игру не только за свет

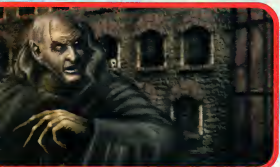
стот. Мол, что это за реализм: опять индикатор в углу экрана. Нет, вы не подумайте только, что я против "одно-разового" попадания. Мне это тоже нравится, в R6 это только добавляет адреналина в кровь, от избытка которого в "защитниках" остолбенев, неуклюже повернувшись и видя перед собой "своего", ты, собравшая, жмешь на курок. Как известно: "Фарг не плачет", даже полученный таким вот не стандартным образом. Но критиковать полосу, я думаю, излишне. Давайте покритикуем проценты здоровья в Quake, например. Что, слабо против армии фанатов Q поиграть? То-то же. Но это еще не все. Дальше еще интересней будет. Он написал следующее: "А больше всего меня убил один убойный баг - невозможность стрейфить при беге вперед". Так как так насчет реализма? Или он и в реальной жизни умеет бегать вперед со стрейфом? Наверное, очень интересное зрелище! Т.е. в некоторых моментах он требует реализма, а в других сам от него спадает.

А может, все значительно проще? Игра должна быть стараться похожей на жизнь, но не должна полностью ей соответствовать, потому что это, в итоге, будет не игра. В игре есть и должны быть свои правила, законы и условия. Т.е. нуруны уровни, полосу, проценты, очки, даже сейвы и чаты.

По моему мнению, самое, а это халявная нелинейность происхождения, возможность взрывать на уровне нуруны (да и нуруны ли?) только для придания пикантности игре, а не для загрузивания мозгов игрокам этой пикантностью, когда поймаешь не игра, а сплошное "хождение по мукам" (см. выше). То же самое касается любви "х" одному большому уровню". Давно в любимом Half-Life! и то же было повсюду большому уровню. Так как это же загрузка уровней, но по-другому реализованные и к тому же без недоработок. Вспомните хотя бы, как за невидимым барьером оказывались ваши боевые дружки, которые не успели пройти с вами в новый подуровень. А вы поспотите, что получили, в Revelant!1! Вроде и уровень один, но эти бесконечные подурожки утомляют. Уж лучше бы была одна большая загрузка! А что, полагаете, мы сами себя обманываем. Пытались уйти от одной большой загрузки, обманываясь, а в результате пришли к тому же большому уровню, который не влезает и в тот размерчик. Хотели, как лучше, а получили "за те бориски, на то и напоролось".

Можно конечно сказать: памяти надо больше ставить! Но, я думаю, что 64 не совсем мало, а если и мало, то не настолько. Даже если я сегодня и поставлю больше памяти, то где гарантия, что завтра не выйдет игра с еще более обширным уровнем, который не влезает и в тот размерчик. А почну подруги нуруны территории нельзя делить в реальном времени постоянно? Скажите, процессор не поспевает за всем? Тогда подождите, когда поспевает. А пока не на и уровни строятся.

Что касается сейвов, то вы уже читали. А вот чаты... Большая тема, не правда ли? Но я скажу все-таки пару слов. Чаты, они ченет похожи на сейвы. Хочешь - пользуйся, не хочешь - всю жизнь играй! Поэтому если ты их так ненави-дишь, то и забудь об их существовании, а если ты знаешь, что они есть, и не можешь устоять перед соблазнами их использовать - это твоя проблема. Я, например, действительно хорошие игры прихожу ченет. Но есть такие, которые



быть, этот фильм сам возник на основе этого термина, ну, это не важно. Просто вспомнил, что он первоначально означал. Сначала он символизировал шлем, перчатки, полное 3D и то ли игры, то ли симуляторы, точно не скажешь. Потом этот термин трансформировался в более широкое значение и стал означать не столько шлем и перчатки, а скорее виртуальные миры со своими законами, виртуальными персонажами со своими проблемами, т.е. то что они и должны быть означать изначально. Игры стали стремиться сблизить эту самую "виртуальную реальность" с настоящей реальностью, насколько это возможно. Но так ли это будет хорошо, как мы думаем? Если



меня не интересуют с точки зрения игрового интереса, а мне просто любопытно узнать, как так реализованы те или другие эффекты (например графика, взрывы, вода, монстры и т.д.), или, может быть, сюжет. В таких случаях я могу использовать коды для их прояснения. Кроме этого бывают игры, которые ну очень тяжело пройти. Я помню такую старую аркаду NovaSoft™, так вот, если кто-то смог ее пройти честно, пусть берется бросить в меня камень. Потому, если ты не одолел, то не думаю, что ты должен рубиться в какую-то игру до посинения. Конечно, употребление кодов снижает игровой интерес, но одновременно оно снижает количество нервных расстройств и самоубийств в среде геймеров. Хотя мне кажется, что для античитеров все эти мои попытки убеждения похожи на переживание из пугало в порожнее. Я думаю, что это одна из тех "вечных тем", которая, наряду с "платформенными спорами", никогда не получит окончательного разрешения.

Теперь хочу открыть следующую тему. О пользе и вреде компьютерных игр. Так что же такое игромания? Один сюжет: это такая болезнь, типа наркомания, только для наркоманов журналы не выпускают и соревнования не устраивают. А так симптомы те же, вместо острозаставших снах - виртуальные иллюзии, постоянная потребность или, как говорят, зависимость, только наркотик несколько другой - интеллектуальный. Другой сюжет: ты не прав - это просто увлечение.

В принципе, почти каждый человек имеет свое увлечение или, как говорят англичане, "фаворит интерес". Один без музыки दिन прожить не может, второй - без фильмов, третий - без казино, четвертый - вообще без стакана водки и т.д. И все они считаются нормальными, если, конечно, стакан водки тоже за норму считать. Так вредна ли игромания? Вредна, конечно, если она начинает управлять состоянием человека, и человек не может больше ни о чем другом думать, кроме игр. Даже в Библии сказано, что нельзя впадать в крайность. А если игри ему нужны, чтобы расслабиться после работы, ежедневных проблем, серой жизни, то почему бы и нет?

Хотя, конечно, найдется тот, кто скажет, что время, потраченное на игры, было бы разумнее потратить на что-нибудь иное, например, книжку уныло почитать. Но ведь бывшее все время только работать и учиться, надо же и отдыхать когда-нибудь!

А есть ли польза от игр? Прямой пользы и не заметишь. Но косвенная есть. На своем примере: игры значительно продвинули меня в английском, даже не прикладывая каких-либо усилий с моей стороны. При том, что я не изучал его в учебных заведениях, со временем я стал понимать много и через некоторое время уже мог проходить игры

сериями. Теперь в каждой игре он хочет видеть не иначе как шедевр. Но выходит игра и... разочарование. Почему? А потому, что в твоём воображении эта игра много лучше, чем она есть на самом деле.

Так что, опыт будет заниматься ностальгированием и востановлением былые деньги? Да нет, просто сам человек так устроен, что быстро привыкает к хорошему. И поэтому та графика, которая еще вчера была суперреволюционной, сегодня кажется обычной, а завтра будет казаться вообще отсталой. Все дело в нас самих. Игры и сейчас попадают достаточно. Чего стоят Commandos™, HiddenDangerous™, Thief™, Half-Life™, DK2™, Homeworld™? Или будем ноотропы в 2.5D поднимать и стрелять по плоским монстрам в Doom? К чему впадать в старшей морали?

И напоследок о фаворитах. То есть о Q*, Unreal™, TR™, Diablo™, CS*. Многие пытались взять их за жабры и вырвать их мозги. Кое-кому из них изрядно досталось, но в основном удалось только пошатать их постаменты. Например, Half-Life. Я думаю, что в смысле он похорошил своего прародителя, но, конечно, в мультиплеере Q просто так не победил, но не все еще потеряно, как говорят оптимисты. Unreal это отдельная песня, но по мне. Все-таки И. интересное, но это дело вкуса. А вот Лариче нашей достало! И мужики какие-то с мечами пытались за ней угнаться и длинноногие девки на драконах, но все не под силу. Говорили - мы дрыгали и перепрыгали эту Лару. Ан нет, получалось, как у горных козлов, не более того. Я все заверю (к сожалению, не поощрять еще сжигенного Индиана), что красивее Лары никто не прыгает, не ползает (особенно на колени), и не перебирается на руках! Движение в TR реализовано намного лучше, чем в ее киллерах*, а уж про головолуки разные и говорить даже не хочется. Я это говорю не как поклонник Лары как женщины и не как фанат мыльной оперы TR, а как человек, который любит красивую и хорошую игру. Что же Diablo тоже можно немного сказать. Первое, это то, что оно пока не убило, но попытка была. Особенно мне понравился в этом плане Dark Stone*. Кое-что в ней было такое, чего не хватало в Diablo. Полное 3D, например, затем возможность указания персонажу двигаться в те возможные места, где уже побывал, необходимость колеситься персонажа (глаз уже может быть слепыми). Но в целом атмосфера Diablo как-то сильнее, что-то красивее, хотя и 2D. Про CS* что-то определенное трудно сказать, т.к. он был сам себе конкурентом своим Tibetan Sun™, и не думаю, что он сам себя смог сместить. Ну, вот и все. Спасибо за внимание. Желаю всем 2000 года без YZK bug, а также побольше денег для покупки новых игр! А играм желаю, чтобы они выходили, пускай да-

же почаще! Редакция желаю - так держать и не сдавать свое лидерство конкурентным изданиям! С уважением ко всем, Jurassik. jurassik1999@mail.ru

Привет, Jurassik! Что-то давненько от тебя ничего не было слышно. Читатели же тебя вспоминают до сих пор. Судя по всему, еще и не скоро забудут. Что ж, давайте обсудим, нужна ли играм абсолютная реальность. Лично я уверен, что нет. Более того, я считаю, что такая "суперреалистичность" игр никогда не будет создана. Хотя бы потому, что игра - это игра, а не технологический симулятор. И игровая индустрия не будет развиваться по этому пути. Как касается Tresspasser, то лично мне этот пример представляется не самым удачным. Игра эта была революционна во всех отношениях. И лично мне она была безумно интересна. Я готов был смириться с торжествами, с кидотскими багами и несбалансированностью игрового процесса. Только ради того, чтобы личный раз перевернуть яички или врезать дубиной по морде динозавру. Бред? Фантазм? Воистину нет. Просто в Tresspasser существовала возможность возникновения массы нестандартных ситуаций. То есть ситуаций, не предусмотренных программистами и дизайнерами. При этом, что характерно, все эти ситуации оставались реалистичными за редким исключением... Это ли не удивительно? И полная свобода перемещения, и нелинейность происхождения - все будет хорошо и к месту при наличии в игре баллистика. Кроме того, а считаю оправданным смерть в Rainbow Six от одного выстрела. И ничего плохого в том, что одну минуту нужно прождать десятки раз, нет. В этом то весь и кайф! Хотя это - дело вкуса... Я бы предположил такой вывод: нельзя все игры проводить под одну гребенку. Half-Life судить по меркам Doom. Вот и все. Хотя это только мое мнение. Считая теперь, кажется, все стало ясно, лучше не скажешь: теперь о пользе и вреде компьютерных игр. На мой взгляд, единственная польза: получаемое удовольствие. Все остальное чересчур утилитарно. Про вред от компьютерных игр даже говорить не буду, дабы не расстраивать читателей. Скажи лишь, что его хватает. Вот и ладно... Понимая, что теперь топик писем должен резко увеличиться... Извинение: спасибо Jurassik! Выгляжу надеждо, что он замотает погребать свои омы на обновленном диске "Страны Игр".

Продолжение на стр. 086

вы устали от обмана!
вам надежда техника,
которая постоянно ломается!
но вам по-прежнему нужен компьютер!

Компьютерная Компания КОМПАС

ЖДЕТ ВАС!

Мы предложим ВАМ
надежный компьютер по правильной цене

а также:

широкий выбор качественных комплектующих
технику от ведущих производителей
и ...

1000 и 1 мелочь
для Вашего компьютера



мы ценим ваш выбор

www.comtrade.ru

Ул.Усачева, 11, офис 41.
тел/факс: (095) 956 8698



СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVER STORY

012

WARCRAFT III

Все течет. Все изменяется. После долгого дождя светит Солнце, холодная зима-злойдежка сменяется добрым летом, за бурным праздником появляется жосткий абстинентный синдром, а при достаточно затянущемся веселье в гости может заглянуть сам Кондратий. Так происходит в реальном мире, так обстоит дела и среди виртуальных миров.

WARCRAFT III



WARCRAFT III



QUAKE 3 ARENA



016

NOX

Я в полной растерянности. Взгляните хотя бы на мнг в эти навешанные красные глаза, полные изощрения и сладострастия! А теперь бросьте взгляд на эти страшные губы, окрашенные в экзотичный фиолетовый цвет... А чего стоит точечная фигура, по которой шидро разбросаны всевозможные престелстия? Нет, я определено в полном недоумении. Ну не могу я представить себя в роли главного протвианка этой абсолютнейшей демонической изкуствительности...



034

QUAKE 3 ARENA

Не успело одуревшее от убийств человечество прийти в себя от Unreal Tournament-а (UT), как на Землю пришла новая, не менее страшная беда. Беда, от которой нет спасения. Беда под названием Quake 3 Arena (Q3).

ИГРЫ ВАЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC					
Age of Wonders	62	Quake III Arena	34	Gran Turismo 2	42
American McGee's Alice	20	Stormbringer: Elric of Melniboné	74	Kamuro	09
Dukekade	08	The Iron Plague	08	Breawcast	09
Dungeon Siege	08	The Sims	08	Crazy Taxi	10
Gladius Knight 3	58	Ultima IX Ascension	30, 66	Dakelara	08
Half-Life Opposing Force	38	WarCraft III	12	Half-Life Opposing Force	38
Indiana Jones & The Infernal Machine	46	Восстание Народов	74	Indiana Jones & The Infernal Machine	46
Nox	16	PS		Quake III Arena	34
		Final Fantasy IX	09	Stormbringer: Elric of Melniboné	74

PlayStation2	
Dino Crisis 2	08
Gran Turismo 2000	09
Omikule	08
Talken Tag Tournament	09
NG4	
Dakelara	08
Pivachu Genki Dechu	10

002 ПИСЬМА LETTERS

НОВОСТИ NEWS

006 Индустриальные новости

008 Игровые Новости

012 ХИТ? PREVIEW

012 WarCraft III

016 Nox

020 American McGee's Alice

022 ОНЛАЙН

022 А нужен ли TV тюнер?..

024 Dark Ages

026 Download: испытано лично...

027 HTML начинающего

интернетчика

030 ОБЗОР REVIEW

030 Ultima IX Ascension

034 Quake III Arena

038 Half-Life Opposing Force

042 Gran Turismo 2

046 ТАКТИКА TAKTIX

046 Indiana Jones & The Infernal Machine

056 Gabriel Knight 3

062 Age of Wonders

066 Ultima Ascension

072 КОДЫ

074 ЛАБОРАТОРИЯ ПАПЫ КАРЛО

082 MAGIC: THE GATHERING

088 ПИСЬМА LETTERS

С МИЛЛЕНИУМОМ Вас, дорогие читатели!

Вы держите в руках самый первый игровой журнал, вышедший уже в Y2K. Мы основательно подготовились к этому знаменательному событию, и в Новом Году «Страну Игр» ждут совершенно невероятные перемены.

К лучшему, разумеется. Чтобы вы могли достойным образом встретить приход Цифрового Века, мы решили сделать вам совершенно необычный новогодний подарок. К каждому номеру журнала с диском совершенно бесплатно прилагаются произведенные компанией Electronic Arts Супер 3D-очки со стереозэффектом, предназначенные для последнего мегахита Bullfrog ThemeParkWorld (он же SmThemePark), а также, для многих других современных 3D-игр. С этой штучкой ThemePark засверкает новыми красками, а в изображении даже на самом плоском мониторе появится настоящая глубина.

Еще один повод для радости — наш компакт диск. После долгих месяцев подготовки и тестирования, новый интерфейс для CD наконец-то готов!

Это означает не только новый современный дизайн, устойчивую быструю работу и удобное меню, но и абсолютно новый уровень содержания диска. Отныне CD «Страны Игр» превратится в настоящее цифровое отражение печатного журнала. На диске вы всегда сможете найти интересные материалы, статьи, обзоры, новейшие скриншоты к любимым играм в идеальном качестве, получите возможность ознакомиться с творчеством многочисленных фанатов нашего журнала, которые примут участие в конкурсе на лучшую статью.

Все, абсолютно все работы будут обязательно опубликованы, а лучшие авторы получат ценные призы! Со временем, надеюсь, из нашего CD вырастет вполне полноценное издание, дополняющее и расширяющее печатную версию журнала.

Еще раз поздравляем всех с Новым Годом и надеемся, что Страна Игр останется вашим любимым изданием и в следующем тысячелетии. Мы со своей стороны приложим к этому все усилия. Впереди новый век, новые события, новые игры... Впереди век интерактивных развлечений. Век «Страны Игр».

С наилучшими пожеланиями,
Сергей Амидриханов,
Главный Редактор.

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лигре serge@gameland.ru издатель
Сергей Амидриханов amir@gameland.ru главный редактор
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Дюминский dols@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдж emil@gameland.ru корреспонденция в США
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
Виталий Гербекаевский vrb@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жокос denis@gameland.ru WEB-master
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Сергей Долгов serge@gameland.ru обложка
Сергей Лигре serge@gameland.ru дизайн и верстка
Леонид Андрицкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка
Иван Соловьев ivan@gameland.ru дизайн и верстка
Михаил Горюхович michel@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андрицкий leonid@gameland.ru цветоделение
Евгений Москвитин moskvitin@gameland.ru техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Алексеев arshinov@gameland.ru менеджер отдела

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vlad@gameland.ru
Самвел Аташян samvel@gameland.ru

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АТАШЯН Компания» учреждена и издатель
Дмитрий Аташян dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Глазгопчмат, а/я
Web-Site 652
E-mail http://www.gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редация ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимая свои извинения читателям, на письма читателей редакция не отвечает. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размещение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Хочешь издавать

«Страну Игр»?

Коммерческое предложение
региональным издателям

Теперь вы можете
самостоятельно издавать
журнал «Страна Игр»

Подробнее по телефону
937-52-31

E-Mail: dmitri@gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	АТТ	011	Руссобит	043	Журнал «ОРМ»
3 обложка	MyuTB	015, 019, 021	E-Shop	073	1С
4 обложка	1С	023	DataForce	077	Технаркет
001	Станция 2000	025	Radio.ru	081	Онлайн «СИ»
003	ComTrade	029	АБХТ	085	Саргона
007	Журнал «Хакер»	041	DVD-Shop	087	Спецвыпуск «Хакер»



Самое страшное и самое интересное, что может когда-либо случиться с той или иной компанией, происходит с ней именно тогда, когда она пытается прорваться на новый для себя рынок. Ну, или хотя бы пытается выпустить в свет свой новый продукт. Именно в этот момент с нею могут произойти все что угодно, и все потому, что еще никому на свете не удалось вывести закон достижений стоического успеха любых начинаний. А происходит это все потому, что условия на рынках, особенно таких молодых да ранних, как тот, о котором здесь идет речь, постоянно меняются. Те идеи, которые сегодня будоражат наше воображение, вполне возможны через пару лет будут вызывать у нас лишь смех. И наоборот: то, над чем мы сегодня так весело смеялись, может в один прекрасный момент перевернуть всю нашу жизнь и стать новой отправной точкой развития индустрии электронных игр.

Однако, кто не рискует, тот не пьет шампанского. И именно поэтому все наше внимание постоянно остается прикованным к тем компаниям, которые находят в себе силы хоть в чем-то изменить в лучшую сторону окружающий нас мир. И пусть не все их начинания заканчиваются успехом, тот факт, что они делают хоть что-то на этом поприще, вызывает у нас неподдельное уважение, а порой даже и восхищение. Кстати говоря, как раз таким смелым компаниям, в основном, и будет посвящена эта колонка наших новостей.

SONY ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ INTEL

Правда, пока что только на рынке высокопроизводительных рабочих станций. Но, по словам Kenji Kutaragi, президента компании Sony Computer Entertainment, эта война только начинается (а значит, она на этом не закончится). И вообще, Sony намерена вложить в разработку и производство процессоров столько денег, что всем остальным придется просто свернуть свое производство и уйти с этого рынка. Вот такие у нас планы-мечты, но обо всем по порядку.

Начнем с самого главного: Sony сегодня считает себя лидером в разработке микропроцессоров и уверена на 100% в том, что по той или иной причине она решила их развивать, является самым верным. Соответственно, то, что работает на этом поприще Intel, Sony абсолютно не устраивает (однако, что характерно для этой компании, параллельно с подобными заявлениями она продолжает использовать микропроцессоры производства Intel в своих персональных компьютерах). И все бы было для Intel хорошо, если бы Sony ни решила поставить производство разработанных ею чипа на поток и ни подтвердила свое намерение выпустить новую, усовершенствованную модель процессора Emotion Engine, который впервые будет использован в PlayStation 2 уже в 2000 году. Более того, уже в 2002 году Sony намерена запустить его третью версию, а в 2005-м — четвертую, причем, заметь, использовать их только в своих приставках оно, естественно, не собирается. Иначе у нее бы просто не было смысла до выхода в свет PlayStation 3 запустить их в производство. Кстати говоря, последний процессор, по мнению Kutaragi, будет иметь в

сто раз большую производительность, нежели оригинальный Emotion Engine, который и так опережает тот же Pentium III по всем параметрам. А такого рода производительности процессоров за такой короткий срок, опять же по мнению Sony, не сможет добиться ни один из производителей микросхем в мире, включая даже Intel.

Вы можете, естественно, спросить: откуда у Sony такая уверенность в своих силах? Отвечая: все дело в тех деньгах, которые данная компания намерена вкладывать в их разработку и запуск в производство. Все дело в том, что компания Sony на рынке видеокрип сегодня получила большую часть своих доходов и прибыли и справедливо надеется на то, что такая ситуация не изменится и впредь. В то же самое время, ее позиции на рынке бытовой электроники (по крайней мере, в Японии), на котором ей противостоят гораздо более мощные в финансовом, и, порой, технологическом плане конкуренты, с каждым годом продолжают ухудшаться. И именно последнее подталкивает ее к таким рискам, хотя и сущим баснословные прибыли шагам, как выход со своей продукции на рынок микропроцессоров, дающих их разработку, по всей видимости, окупится благодаря одной лишь PlayStation 2.

Тем не менее Sony, естественно, пока не готова на равных конкурировать с таким монстром, как Intel, и поэтому для нанесения первого удара ей пришлось выбрать неприглядный и явно заброшенный рынок рабочих станций, на котором она вряд ли столкнется с серьезным сопротивлением (по крайней мере в это ей хочется верить). И уже оттуда она планирует продвигать свое дальнейшее наступление на те позиции, которые до пос-

леднего времени контролировали американцы.

Однако для того чтобы это план действительно смог бы сработать, Sony необходимо для начала решить всего лишь одну, но зато очень большую проблему, а именно переключить на свою сторону Microsoft или создать его продукции доступную замену.

И пока эта проблема не будет решена, разговор о повороте рынка микропроцессоров продукцией компании Sony можно даже не начинать. А пока Kutaragi приходится лишь публично признавать тот факт, что в том случае, если его начинания получат поддержку всемогущей корпорации Microsoft, жить ему на этом свете будет намного легче.

Однако получить эту поддержку Sony будет ой как не просто. Ведь, если верить слухам, империя Билла Гейтса сама не прочь познакомиться с кусочком рынка видеокрип, выступив в свет свою пока что мифическую платформу X-Box. Так вот, о ней, родимой, нам вновь приходится говорить практически на полном серьезе. Все дело в том, что английская индустриальная газета CTV, которая, правда, славится своей любовью к публикации непроверенных и высосанных из пальца сенсаций (одетых для лучшей солидности, в замуню оболочку), сообщила миру о том, что

здесь идет о том, что Hasbro решила прекратить производство различных кукол, тем не менее не популярных более в народе симуляторов, которые выпускались под торговой маркой MicroProse, тем более что студии, которые попали под сокращение, именно ими как раз и занимались. К счастью, Hasbro вовремя спохватилась и поспешила выступить с заявлением о том, что она не собирается «убивать» MicroProse и прекращать производство таких игр, как Gunship, Tank Platoon и B-17 Flying Fortress II. Более того, данное издательство сообщило о том, что оно все еще планирует выпустить под маркой MicroProse такие игры, как X-Com Alliance и X-Com Genesis, а также несколько других проектов, о которых, на самом деле, мы лучше вам расскажем по подробной чке позже в других разделах нашего журнала.

В общем, фанаты MP могут больше не беспокоиться за свою любимую игрушку: ее имя и дело, стараниями Hasbro, будет жить теперь в веках, и этому не помешают никакие сокращения штатов.

А теперь приготовьтесь к шоку: японское издательство

SQUARE РЕШИЛО ПОДДЕРЖАТЬ ОДНУ ИЗ САМЫХ НЕПОПУЛЯРНЫХ ПЛАТФОРМ

Речь здесь идет о портативной серио-белой игровой системе WonderSwan от Bandai, владельцы которой на сегодняшний день насчитывается чуть больше шестик тысяч. И что самое интересное, поддерживая эту платформу она намерена по полной программе, анонсируя для нее сразу несколько потенциально hit-овых игр (Final Fantasy, Secret of Mana, Romancing Sa Ga, Chocobo's Magic Dungeon 2, ну и так далее). Это послужило причиной такому довольно счастливому решению, но все прекрасно понимают: Sony стремится любым способом испортить жизнь Nintendo и отнять у нее руки Bandai, кто кусочек рынка портативных игровых систем. А для достижения такого результата стоит лишь продукция Square, которая будет выпущена не на Gameboy, а на WonderSwan.

Так что если вы все еще думаете, что все издательства зарывающее себе на хлеб насущный исключительно выпуском своих игр на самые популярные игровые платформы, то мне придется вас огорчить. Такие издательства, как Square, которые привыкли получать деньги просто за свое известное имя, практически не заботятся о том, каким конкретно образом разойдется их очередной проект, так как их убыток все равно будет покрыт из чужого кармана. А всем все-таки закончится вся эта история с поддержкой Square WonderSwan, мы сможем увидеть уже в следующем году, когда на прилавки магазинов поступят первые плоды их сотрудничества. На этом позволю закончить очередной выпуск наших новостей, в котором мы познакомились с тем, что произошло в мире электронных развлечений за последние две недели. Надеюсь, что в следующем раб опущу с новостями утешится, и мне больше не придется возвращаться к теме X-Box, чтобы заполнить его возникшую пустоту.

MICROSOFT МОЖЕТ ПРЕДСТАВИТЬ СВОЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ УЖЕ ЭТОЙ ЗИМОЙ

Произойдет же это знаменательное событие, по мнению CTV, на проходившей в январе в Лас-Вегасе выставке Consumer Electronics Show. Не стоит и говорить, что сама компания Microsoft пока упрямно опровергает эти слухи, тем более что на это сегодня никто не обращает внимания. Мое мнение по этому вопросу, если оно, конечно, кого-то интересует, до сих пор остается неизменным. Я до сих пор верю во все эти слухи, которые бродят вокруг этого дурацкого X-Boxa. Однако очередной «сенсацией» можно с легкостью компенсировать отсутствие настоящих новостей в любом серьезном и серьезном журнале. А если эта сенсация окажется просто очередной выдумкой, никто впоследствии этого даже и не вспомнит. Но да надю, идея дальше. Следующий же новостной, на котором стоило бы обратить ваше внимание, стало сообщение о том, что

HASBRO ПОПАЛО ПОД СОКРАЩЕНИЕ

которое понемногу никто и не заметил. Все дело в том, что, в основном оно коснулось тех отделов этого игрушечного гиганта, которые не работают на рынке электронных развлечений. Однако, как стало известно чуть позже, из тех 2 200 человек, которых на днях пришлось распрощаться с Hasbro, 130 человек участвовали в разработке какой-то там игры. Принимая же их увольнение было то, что издательство Hasbro Interactive приняло решение прекратить разработку тех проектов, которые завершено не будут пользоваться большим спросом. После этих заявлений многие решили, что речь

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА РС

- | | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE | DISNEY |
| 2. POKEMON STUDIO BLUE | MATTEL |
| 3. MP ROLLERCOASTER TYCOON | HASBRO |
| 4. POKEMON STUDIO RED | MATTEL |
| 5. BARBIE GENERATION | MATTEL |
| 6. AGE OF EMPIRES 2 | MICROSOFT |
| 7. DEER HUNTER 3 | GT |
| 8. TOY STORY 2 | DISNEY |
| 9. TONKA CONSTRUCTION 2 | HASBRO |
| 10. HALF-LIFE OPPOSING FORCE | HAVAS |

АМЕРИКА VIDEO

- | | | |
|----------------------------|-----------------|-----|
| 1. DONKEY KONG 64 | NINTENDO | N64 |
| 2. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 3. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 4. POKEMON PINBALL | NINTENDO | GB |
| 5. POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 6. WWW WRESTLEMANIA 2000 | THQ | N64 |
| 7. TOMORROW NEVER DIES 007 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 8. SUPER MARIO BROS. DLX | NINTENDO | GB |
| 9. NBA LIVE 2000 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 10. POKEMON SNAP | NINTENDO | N64 |

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|-------------------------------|-----------------|-------|
| 1. TOMB RAIDER 4 | EIDOS | PS,PC |
| 2. TOMORROW NEVER DIES 007 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 3. FIFA 2000 | ELECTRONIC ARTS | PS,PC |
| 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 | EIDOS | PC |
| 5. CRASH TEAM RACING | SONY | PS |
| 6. SPYRO THE DRAGON 2 | SONY | PS |
| 7. COLIN MC RAE RALLY | CODEMASTERS | PS,PC |
| 8. TARZAN | DISNEY | PS,PC |
| 9. UEFA STRIKER | INFOGRAVES | OC,PS |
| 10. FINAL FANTASY VII | SQUARE | PS |

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|--|----------|----|
| 1. POKEMON SILVER | NINTENDO | GB |
| 2. POKEMON GOLD | NINTENDO | GB |
| 3. VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1 | SEGA | DC |
| 4. LEGEND OF DRAGON | SONY | PS |
| 5. SUNRISE HEROES | SUNRISE | OC |
| 6. CHRONO CROSS | SQUARE | PS |
| 7. TOKIMEKI MEMORIAL 2 | KONAMI | PS |
| 8. PACHISLOT KINGDOM 2 | AGRE | PS |
| 9. ACCOMPANIMENT ANYWEAR | SONY | PS |
| 10. JIKKYOU J. LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER | KONAMI | PS |

По всему миру началась предпраздничная лихорадка, во время которой в магазинах за играми наконец-то дошли те люди, которые в любое другое время года обходили их стороной. Соответственно, в хит-парадах на первых местах водарились самые-самые попсовые игры, которые только можно себе представить. Безусловно, некоторые из них, такие как, скажем, AGE OF EMPIRES 2, DONKEY KONG 64 или VIRTUA STRIKER 2 отличаются отменным качеством. Однако это не спасает их от зачисления в эту немного позорную категорию.

Особенно же боль вызывает состояние дел на американском рынке игр для PC. Вы только посмотрите на этот хит-парад! Это же настоящий ужас!!! Ну неужели больше никаких других игр в продаже в это время не было? Или, быть может, продавались они по слишком высокой для рядового покупателя цене? А может быть, составителям хит-парадов наконец-то стоит подсчитывать продажи игр без участия в нем таких шедевров, как Barbie Generation? Лично я не знаю. Быть может, вы подскажете, как разрешить эту проблему?



Как обмануть AVP

Взлом

Питерского ISP

Outlook УБИТЬ!!!

Автобусные взломы



Драйвер для

мышинного коврика



Как поприкалываться
в новый год

Новогодние

подарки от X



40 Лучших игр
тысячелетия

Эротика в играх



Последние две недели перед самым важным для любого производителя видеоигр событием года - пиком Рождественских продаж, редко бывают слишком насыщены новыми анонсами проектов известных студий. В это время на страницах Интернет-сайтов и игровых журналах мы все чаще встречаем другую информацию. Переносы сроков выхода очередных шедевров, скандалы, репортажи о массовом выходе в один день трех-четыре, а то и пяти потенциальных бестселлеров. Пожалуй, в этом году будут побиты все рекорды - такого количества серьезных, интересных и высокобюджетных игр, вышедших всего за месяц мы, честно говоря, и не припоминаем. Индустрия на подъеме, и готовится к очередной болезненной смене поколений. Во что будут играть дети (да и взрослые) XXI века? Наверное, все в те же гонки, стрелялки, стратегии и RPG. Для нас намного интереснее то, на каких платформах эти игры будут идти, какое будущее ждет любимых и нелюбимых разработчиков...



PC Знаменитый игровой дизайнер Крис Тэйлор, больше известный под именем «Создатель Total Annihilation», поинициави Cavedog примерно полтора года назад и основавший собственную компанию Gas Powered Games, осмелился наконец-то объявить миру свой новый проект. В тесном сотрудничестве с корпорацией Microsoft Тэйлор и Со трудятся над игрой под названием Dungeon Siege. В последние годы определения различных игровых жанров все больше и больше запутываются. Последние жанры в стиле Role Playing Strategy или Action Adventure RPG уже никого не удивляют, так что расширять новую аббревиатуру Action Fantasy Role Playing Game вы наверняка сможете без труда. Особенность Тэйлоровской RPG заключается в том, что основоположник трехмерной (или псевдотрехмерной) стратегии собирает моделирование игровой мир в 3D таким образом, чтобы у него не было границ. Иными словами, в Dungeon Siege мы будем иметь дело с небольшой, но совершенно реальной планетой. Авторы игры пока не спешат разбирать детали проекта, однако нам стало известно, что планируются серьезные multiplayer составляющая. Будут в Dungeon Siege и любимые всеми «элементы стратегии». Выход игры планируется на ноябрь-декабрь 2000 года, и судя по всему, Gas Powered Games и ее глава в очередной раз продемонстрируют нам умение всегда быть впереди своего времени. Что касается Microsoft, то здесь, без сомнений, придется засчитать еще одно очко в пользу теперь уже игрового гиганта. Странное дело, никто в существовании X-Box, в сущности, не верит. А тем временем число подконтрольных Microsoft талантливых команд разработчиков все возрастает: Ensemble Studios, Digital Anvil, Access, Turbine, Gas Powered Games - с таким потенциалом можно смело выходить и на «железистый» рынок. Другой вопрос, так ли это необходимо...

KINGDOMS ЕЩЕ НЕ ЗАБЫВАЕМЫ

PC По крайней мере, по версии компании Cavedog. Несмотря на относительный провал так радостно ожидавшегося ошелыва к Total Annihilation, история сериала все еще не закончена. Cavedog на днях анонсировала новую expansion pack,

названный The Iron Plague. От десятков и сотен подобных продуктов его отличает проработанная сюжетная линия и наличие целой новой расы Creon, прятаясь от игроков на протяжении всех событий Kingdoms. Creon'ы служат своеобразным мостиком между Kingdoms и оригинальным Total Annihilation, поскольку пользуются высокими технологиями, но в сочетании с традиционной маной и ее источниками. В наборе будет 25 сюжетно связанных миссий и еще порядка 50 multiplayer-карт, вдобавок ко всему, новая версия TACK обещает идти много проворнее своей предшественницы, так что владельцы компьютеров послабее тоже смогут наслаждаться этим шедевром дизайнерской мысли. Ждем выхода Iron Plague в начале марта.

ЧУДЕСА МАРКЕТИНГОВОЙ МЫСЛИ

PC До выхода прогрессивного шедевра компании Maxis под названием The Sims остается еще чуть менее трех месяцев, однако кампания по раскрутке игры идет уже полным ходом. Мало того что повсеместно в американских игровых журналах начали появляться многостраничные рекламные материалы (это как раз не особенно удивительно) - как



выясняется, на этот раз упор сделан вовсе не на прессу. Продвижение игры в маленькие беззатейливые фанаты SimCity и прочих игроков осуществляется, в основном, на официальном w3b-сайте www.thesims.com. Еще задолго до выхода игры вы можете ознакомиться с его огромного количества всевозможных утилит и примочек, помогающих генерировать себе героев (чтобы не тратить на этот процесс время, когда надо будет уже играть), рисовать текстуры для обоев на стенах и заниматься еще десятками различных чепуховых дел. Честно говоря, с такой активностью нам довелось столкнуться впервые. И стоит учесть, что это вам не Deer Hunter какой-нибудь, а по-настоящему интересная, солидная и новаторская играшка. Приятно, что под теплым крылом Electronic Arts неостановленная Maxis все-таки научилась делать себе правильную рекламу. Sims выйдет 9 февраля. Всех быть при параде.

DAIKATANA 824 ЧАСА

PC Получив студию Ion Storm в полную собственность после долгих лет мытарств и не окупившихся вложений в гений Джона Ромера и его друзей, Eidos, похоже, стремится окончательно навести порядок в этом оном гнезде. Издательство выставило Ромера и Со последний срок сдачи финальной версии Dalkatana с прицелом на релиз прямо перед Рождеством



22 декабря, а после того, как команда полностью протестировала и этот рубчик, предоставив в качестве релиз-кандидата очередную бета-версию, Eidos предъявил команде ультиматум - финальная версия через 24 часа или серьезные неприятности и отказ от выпуска шедевра в 1999 году. На момент сдачи номера информация об отправке Dalkatana на заводы пока не поступала. Так что же, если один год без Ромера и его гениального творения?

DINO CRISIS 2 RCE-TAKI ПОЯВИТСЯ НА PLAYSTATION 2

Многоуважаемое японское издательство Capcom на днях официально объявило о том, что оно приступило к разработке продолжения своей популярной игры Dino Crisis для платформы PlayStation 2. Детали этого проекта, над которым сегодня работают создатели оригинального Resident Evil'a и оригинального же Dino Crisis'a, пока не разглашаются. И все это происходит потому, что первой подобной игрой для PlayStation 2 от Capcom станет совсем не Dino Crisis 2, а не менее интересная, а самое главное, более оригинальная игра Onimusha, которая должна будет поступить в продажу уже летом 2000 года (если не врут). А вот о ней, родичин, Capcom сегодня хочет говорить часами и снабжать нас ее скриншотами (а точнее, авторскими) хоть по десять раз в день. И именно ими мы решили укротить эту небольшую, но тем не менее, очень важную заметку. Что же касается самой игры, то, как мы уже вам однажды сообщали, Onimusha будет представлять собой полностью трехмерный Resident Evil, действие которого было перенесено в средневековую Японию. В этой игре главные герои будут выступать



санури, который придется сражаться с армией коварных демонов. Несмотря на то, что Onimusha изначально разрабатывалась для оригинальной PlayStation, Capcom сегодня приглашает все возможные утилиты, что бы ее переез игра для PlayStation 2 стала более-менее приличной.

GRANTURISMO 2000 И TEKKEN TAG СКОРЕЕ ВСЕГО БУДУТ ОТЛОЖЕНЫ

Японские игровые журналы на днях сообщили миру о том, что по их сведениям в день выпуска PlayStation 2 в Японии покупатели не смогут приобрести себе в коллекцию ни обещанный Tekken Tag, ни разрабатываемый Gran Turismo 2000. И если причина переноса даты выхода первой игры остается сегодня до конца непонятной (существует мнение, что Namco просто осталось недовольно тем, каким у нее получился TTT на новой платформе), слухи о том, что GT 2000 будет отложена, на самом деле, никого не удивили. Ведь, на самом деле, всем прекрасно известно, что выпустить 2 практически идентичные игры (GT 2 и GT 2000) для двух родственных платформ с интервалом в 3 месяца более чем неразумно. Мало того, что одна из этих двух игр окажется явно обделенной вниманием, так ей еще придется соревноваться на прилавках магазинов с тем же пыльным Ridge Racer'ом, который также выйдет в свет вместе с приставкой PlayStation 2.

Тем не менее, все, что вы прочитали чуть выше, пока является всего лишь неприятным для кого-то слухом и совсем не фактом. Поэтому не стоит принимать эту информацию всерьез до тех пор, пока представители Sony и Namco не прояснят эту ситуацию. А тем временем...

NAMCO АНОНСИРОВАЛА «БОЖЕСТВЕННУЮ» RPG,

которую можно смело называть продолжением Xenogears. Если вы еще не забыли, совсем недавно Namco объявила о том, что она основала дочернюю компанию Monolith Software, в которую перешли бывшие работники Square, ответственных за та-



кие игры, как Xenogears, Final Fantasy 1-3 и прочие. Так вот, их первым проектом для PlayStation 2, а не обещанная RPG для PlayStation 2, а нежданная RPG для оригинальной PlayStation, получившая название: Kamurai (что по-русски означает что-то вроде «прихода Бога»). По своему построению и игровому процессу Kamurai многим напомнит как Xenogears, так и Star Ocean от Enix. Выйдет же это «божественное открытие» в Японии в середине 2000 года.

SQUARE MILLENNIUM, КАЖЕТСЯ, «СДУЛСЯ»

Еще каких-то там несколько недель назад такое событие, как Square Millennium (то есть пресс-конференция Square, на которой она покажет все свои проекты для PlayStation 2) казалось настолько важным, что становилось просто не по себе от осознания этого факта. Однако, если верить последним слухам, пришедшим к нам из Японии, то выходит, что



Демо-версии: Sim Theme Park v1.1 Patch Age of Empires II AI Patch Septerra Core v1.01 Patch Ultima IX: Ascension v1.05F Patch Delta Force 2 Patch	Видео: Девять лучших роликов 1999 года!
Патчи: Crusaders of Might and Magic Final Fantasy VIII Gabriel Knight 3 SWAT 3 Interstate '82 Tzar Boarder Zone Demolition Racer Test Drive Off-Road 3 Swedish Touring Car Championship	Интернет: DialUP PROF Advanced Dialer EType Dialer Эмулятор CD-ROM 1st Impression 1.30 ShellTelnet CPU Stability Test Key
Патчи: Dirt Track Racing v1.02d Patch Shadow Company Patch Flight Simulator 2000 Update Unreal-Tournament 402 Patch	

Персонально отмену событий, что даже первого номера 2000 года отличает от-
вый интерпрет, новый дизайн и новая ответственность за-
лого, что теперь все будет по-другому, как? Запримите диск и вы все поймете.

Crusaders

of Might and Magic

То, о чем так долго говорили
многочисленные критики, сверши-
лось. Внеочередная часть серии Might
and Magic приобрела полноценную
полноценную требовательность.

Final Fantasy VIII

Эту игру ждали. Прини-
жали владельцы PC. Пожоче
жанр приключенной ролевыми
становится популярным сред-
тех, что еще вчера относили-
к нелюбимым...

Gabriel Knight 3

Он откладывался бесчислен-
ное количество раз. На него возлагали
надежды фанаты удивительно чуж-
Оправдала ли игра ожидания?
Представьте себе, на этот вопрос
вполне можно ответить
демо-версия игры.



SEGA СХОДИТ СУМА

Это, конечно, уже не новость, однако здесь
пойдет речь о другом, а именно о переводе с
игровых автоматов на Dreamcast одной из самых успеш-
ных игр 1999 года: Crazy Taxi. Созданная командой раз-
работчиков знаменитого Top Skaterra, эта непримитив-
но оригинальная игра посадила нас в кресло сумасшедше-
го водителя такси, которому пришлось развозить по
Сан-Франциско не менее сумасшедших пассажиров. И
это было круто, хотя и не просто.



Так вот, в Dreamcast'овской версии игры кроме Сан-
Франциско мы сможем найти еще один незаезженный по-
город (судя по всему, Лос-Анджелес), а также то ли девять, то ли целых двадцать мини-игр, таких как
Crazy Jump, Crazy Drift, Crazy Rush, Crazy Reg, Crazy
Balloons, Crazy Turn, Crazy Round, Crazy Pole и Crazy Jam.
В первой вам придется совершать головокружительные
полеты на своем такси, во второй выходить в бешеные за-
носы для получения очков, в третьей соревноваться на
скорости, в четвертой захватывать флаги, в пятой уни-
чтожать надутые шары, в шестой правильно входить в
«смерть» повороты. Что делать во всех остальных играх,
мы пока не знаем, однако все вскоре встанет на свои
места, когда в конце января Crazy Taxi поступит в про-
дажу в Японии и в начале февраля в Северной Америке.

PIKACHU GENKI DE CHU ВЫЙДЕТ НААНГЛИЙСКОМ!

Внимательный читатель вспомнит, что при-
мерно год назад в далекой Японии Nintendo
выпустила в свет, наверное, одну из самых ре-
волюционных игр нашего времени, который впервые
удалось внедрить в игровой процесс систему распозна-
вания речи. Имя этому чуду Pikachu Genki de Chu, в ко-
торой в главной роли «окалится» самый популярный
рокемон Pikachu. Долгое время считалось, что шансы
выхода этой игры на английский язык были минималь-
ными, однако суперпопулярность всего, что связано с
рокемонами, заставила Nintendo пересмотреть свои по-
зиции. И это прекрасно, так как в следующем году в ан-
глоязычные страны появится сразу
2 неординарные игры разговорного жан-
ра (Pikachu Genki de Chu и Seaman для
Dreamcast), в которых вы сможете
общаться с компьютерным персона-
жем напрямую с помощью микрофона.



Также на диске вы найдете:

Демо-версии:

Trax
Boatler Zone
Demolition Kick
Tees Drive Off-Road 3
Swedish Trolling Car
Championship

Видео:

Девять лучших роликов
1999 года!

Ау да Sietel! Николаю не знаешь,
что от нее можно ожидать.
Если кто помнит, то начиналось
все с квестов с заданиями детективных
уликами. А закончилось трейдерным
тактическим симулятором...

SWAT 3

Interstate '82

Все-таки к минимализму
в разработке игр я всегда относился
с некоторым недоверием.
Как показывают некоторые примеры,
не зря... Взяв хотя бы этот же
Interstate 82...



Пачи:

Drift Track Racing v1.02d
Patch
Shadow Company Patch
Flight Simulator 2000
Update
Unreal Tournament 402
Patch

В1.05F Patch

Delta Force 2 Patch
Интернет:
Dialup ProG
Advanced Dialer
EUPRE Dialer
Живущий CD-ROM
Age of Empires II All Patch
Serpente Core v1.01 Patch
Ultima IX: Ascension
Key

ЧИКО

из Пуэрто-Рико

или
**Новые
приключения
ЗОРРО**

Помогите найти невесту, а то жалко Чико – погибает парень... Решайтесь быстрее, Вас ждет захватывающее путешествие! Вас ждут схватки и головоломки, интриги и загадки, а искрометный юмор и самые неожиданные персонажи заставят Вас смеяться на всем протяжении действия.

Вы не были в Пуэрто-Рико?

И, наверное, не знаете Чико?

Очень жаль! Пуэрто-Рико – прекрасный город! И Чико – хороший мальчик! У него даже есть невеста, только ее украли.

Помогите найти невесту, а то жалко Чико – погибает парень... Решайтесь быстрее, Вас ждет захватывающее путешествие! Вас ждут схватки и головоломки, интриги и загадки, а искрометный юмор и самые неожиданные персонажи заставят Вас смеяться на всем протяжении действия.

- игрушка для детей от 6 до 77 лет
- 6 уровней, в том числе Дворец и Свалка
- каждый уровень состоит из нескольких "экранов"
- цель – найти свою подружку
- никто не может умереть, кроме самого героя
- крови на экране вы не увидите, зато будет много юмора и приколов, фейверк искрометных шуток
- придется разгадывать загадки для прохождения уровня.
- придется встретить: диких кошек и собак, уличных хулиганов, акулу, негра-баскетболиста
- придется убегать от полиции
- у вас получится лазить по веревке и лестнице, но вы утонете даже в луже воды
- обещем неожиданный конец



Copyright ©1999 "РУССОБИТ-М"

Все права защищены

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru

e-mail: russobit-m@rosmail.ru



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь

в коммерческий отдел "РуссОбит-М":

тел.: (095) 965-06-20

факс: (095) 965-06-01

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

Олигархия

"Олигархия" – новая экономическая игра, предоставляющая огромные возможности для финансовой деятельности. Вы столкнетесь с суровыми законами рынка, на личном опыте узнаете, что такое рента и кредит, почувствуете себя владельцем зданий и целых улиц.

Детально нарисованная и анимированная графика, специально написанное для игры звуковое сопровождение, около двадцати видеороликов создают неповторимую атмосферу и всецело захватывают играющего.

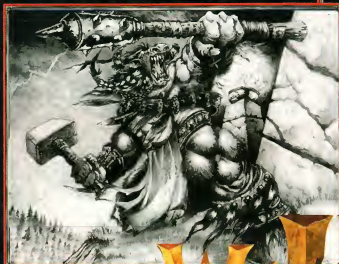
- Уникальный игровой движок.
- 8 и 16 битная графика
- Возможность одновременной игры до шести игроков.
- Продвинутый AI, который станет серьезным противником как для новичков, так и для профессионалов.
- Приятное и ненавязчивое звуковое сопровождение.
- Простой и удобный интерфейс, который вообще не требует времени на освоение. Вы можете приступить к игре немедленно, без нудного чтения руководства или изучения файла-справки.
- Три игровых сценария, объединенных в единую глобальную кампанию.
- Три уровня финансового покорения мира – от обычной деревни до страны.
- Гибкая система опциональных настроек.
- Крайне невызискательные системные требования – P100, 16Mb RAM. Графический ускоритель, естественно, не требуется.
- Дополнительные игровые правила, которые добавляют игре динамизм и делают ее неплохой разминкой для ума!



Хотите
У вас разработать?
есть шанс!



КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ ОРКОВ



WARCRAFT



Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Strategy
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Blizzard Entertainment
Online: <http://www.blizzard.com/>
Дата выхода: IV квартал 2000

WARCRAFT III

В

Вячеслав Назаров

се течет. Все изменяется. После долгого дождя светит Солнце, холодная зима-злодейка сменяется добрым летом, за бурным праздником появляется жестокий абстинентный синдром, а при достаточно затянувшемся веселье в гости может заглянуть сам Кондратий. Так происходит в реальном мире, так обстоят дела и среди виртуальных миров.



Отряд орков по истреблению Хима

Перед штурмом лагеря эльфов...
Конандир отряда орков: Мы вновь докажем мощь нашего оружия!
Ори: Гымымымымы!
Конандир: Мы уничтожим всех эльфийских воинов!
Ори: Гымымымымы!
Конандир: Мы надругаемся над эльфийскими мечами!
Ори: Гымымымымы!
Конандир: Да смотрите, не перепутайте на этот раз...

Warcraft II. Диалог за кадром.

Легионы безликих игр один за другим прокатят перед глазами игрока, вгоняя их в глубокий транс, откуда вернуться позволяют лишь хиты, возглавляющие стройные колонны клонов. И в ряду великих шедевров, породивших немалое число последователей, сравнимое лишь с количеством крышечек от Йогурта, необходимых для выигрыша заветного многомиллионного приза, выделяется великой и могучий, как русский язык и пенька, Warcraft II. Как видно из названия, героическая фантазийная стратегия в реальном времени была вторым номером в семействе. Впрочем, первое творение Blizzard Entertainment на тень противостояния орков и людей, появившееся на свет в прошлой пятилетке, тоже было весьма недурно собой

для тех седых времен, но настоящий фурор удалось произвести лишь его младшему брату. Warcraft II: Tides of Darkness стал квинтэссенцией кадров для многих виртуальных армий, превратив сотни тысяч вчерашних детей в закаленных воинов, знающих наизусть все произведения Дж.Р.Р.Толкина и способных возложить любое компьютерное бандаформирование. Исходя вправо и поперек все движение (то есть поставленные в комплекте с игрой) и новейшие самональные карты волшебного мира, толпы суровых генералов с нетерпением ждали, когда их взору откроется новое измерение под названием Warcraft III. И хотя такого чуда пока не произошло, уже известно, что ожидать его можно еще в этом тысячелетии. Впрочем, тот факт, что ветераны великих битв, привыкшие к командованию огромными армиями, в самом деле пойдут в другую Вселенную, также не вызывает никакого сомнения, ведь новая игра будет относиться к загадочному жанру Role-Playing Strategy.

НО ЧТОЖЕ НАМ ДЕЛАТЬ С НАМИ?! НЕГОВОРЯ УЖЕ ЧЕБУРАШКАХ...

Насмотря на то, что в генах орков кипит и бурлит кровь существ мрачных, злобных, вообще чуждых всему светлону, включая пиво, и находящихся единствен-

ную отряду в бесконечных сражениях с такими же веселыми ребятами, в Warcraft III они будут совершенно другими, буквально белыми и пушистыми. Разработчики всеми силами стараются доказать, что орки не только вышли из высокодуховной культуры, но и всемирными силами стараются в нее вернуться, не гнушаясь для этого практически ничем.

Оказывается, давным-давно орки обитали в мире Draenor, тихо мирно исповедуя шаманизм, культивируя искусство выпливания лобзиков и выпивая крестиком. Кланов представляли собой свободные сообщества отважных и благородных охотников, сражающихся между собой только и исключительно в силу необходимости выживания в суровом мире. Добрые орки гуляли по лесам, собирали шишки и вкусные корешки, устраивали выставки и концерты, пытались найти ответы на извечные вопросы: в чем смысл жизни и где раздобыть на нее денег? Все было славно в Draenor... До тех пор, пока из небытия не возник Пылающий Легион (Burning Legion). Коварные легионеры хитростью заставили кланы служить себе, превратив их в ненавистную Орду...

По замыслу дьявольского Легиона, готовящего вторжение в королевство Azeroth, могучая Орда должна была внести хаос и смятение в ничего не подозревавший мир людей и обеспечить возможность адским существам с чувством, с толком, с расстановкой выстоять все нападения силы из этой земли. За десять тысяч лет назад до событий, происходивших еще во времена Warcraft I, Легион уже предпринимал такую попытку и был повержен загадочной расой, но навечно проклятые монстры поклялись вернуться и довести свое дело до конца. И первая часть их плана уже была успешно превращена в жизнь в Warcraft II...



Наши драконы холода не боятся.

Warcraft III замечательно работал на 386-ых машинах (прим. для юных читателей: это не очередная модель переносимых компьютеров, а гибридный процессор и пиксельная машина), немалое в начале 90-х Mb RAM, видео-карту VGA и чуть меньше 10 Mb на HDD. Warcraft II был слегка требовательнее: официально орки уже не хотели сражаться на машинах, более слабых, чем 486DX 33 с 8 Mb RAM, 20 Mb HDD и видео-картой, поддерживающей SVGA 640x480. Но при таких затратах игра удивительно приятно удивляла игрока больше, чем современные монстры, требующие в качестве минимально пригодной конфигурации аналогов Deep Blue. Что касается новой серии фантазийной саги, то разработчики уверяют, что Warcraft III скоро ограничится P-200 без 3D-акселератора.

...Спустя многие годы после варварского разрушения Темного Портала, разделяющего Родину орков Драгон и человеческого мир Azeroth, молодой орк по имени Трельб был захвачен в плен коварными людьми. Проработав по распределению несколько лет в качестве бесплатной рабочей силы в одном из концентрационных лагерей и приобретя давно забытые орка-

ми навыки выпиливания лобзиком. Троль бежал от ненавистных эксплуататоров. Побоявшись немного по волшебной стране и полюбившаяся на страдания своего народа, кный герой поднял восстание ороков против порабощителей. Под руководством Троля Орда очень быстро вспомнила свои шаманские корни и после нескольких глобальных шабашей, на которых было съедено немало мухоморов и вымыто море зла, пелена заговоров даских существ стала с глаз некуда утешенных существ. Но вторжение в Азерот Пылающего Легиона уже началось... Рейнкарингованная Орда вновь оказалась перед лицом смертельной опасности...

ЗЛУЩЕ, ЧЕЕ?

Несмотря на то, что от начала и до конца действие Warcraft III будет разворачиваться в мире, хорошо известном опытным игрокам-людям и гоблиноведом, узнать его с первого взгляда, возможно, получится далеко не у всех. Произойдет это благодаря тому, что над внешностью игры очень серьезно поработали косметические хирурги-программисты, сделав ее поистинно-треммерной. «Настали великие времена!» —

Работы над дизайном Warcraft III были начаты еще в апреле 1998 года несколькими добровольцами, назначенными из числа программистов Blizzard Entertainment. Однако руководство компании выдало для участия в проекте полноценную команду лишь в январе 1999 года, вскоре после выхода Warcraft: Brood War. При этом всем людям, посвященным в тайны Warcraft III, под страхом смерти от демонов было запрещено разглашать любую информацию, так или иначе касающуюся будущей игры. А 5 сентября 1999 года отечественные пользователи, не испытывая особой любви к японским пылесосам, сообщили о коварных планах своего руководства.

Так охарактеризовал данное событие продюсер проекта Роб Парро. Возможно, в его словах и есть некоторая доля истины, поскольку в Warcraft III треммерин будет абсолютно все, начиная с волшебных ландшафтов и таких же персонажей и заканчивая оставшимися декорациями. Для полноценного воплощения 3D-эстетичности разработчики игры морально и материально собираются поддержать Direct3D и Glide. Однако, желая продемонстрировать великолепие, они решили не требовать того же самого от компьютеров игроков, оставив в третьей серии Warcraft режим программного рендеринга.

После того как были созданы целые армии треммерных монстров, перед разработчиками встала задача их оживления. Для этого в Blizzard Entertainment решили использовать скелетную анимацию. Создав целую кучу разнообразных скелетов и наткнув на них кучу разнообразных цветов и фазонов, создатели Warcraft III получили возможность добиться чрезвычайно натуральных движений волшебных героев. Для нас это означает лишь то, что в игре мы встретим не просто модели гоблинов, троллей, ороков, эльфов и прочих людей, а абсолютно реальных живых существ.

САМОГО ГЛАВНОГО ГЛАЗАМИ НЕ УВИДЕТЬ...

Но все же главным отличием Warcraft III от уже существующих игр станет вовсе не потрясающая по красоте графика, а совершенно новый подход к игровому процессу. Предварив идеалы real-time strategy, Blizzard Entertainment создает очередную серию блокбастов в загадочном жанре Role-Playing Strategy. Постараюсь популярно объяснить, что за это за зверь и с чем его едят. Фактически термин RPS означает, что игра будет сфокусирована не на ресурсодобывательстве и базостроительстве, а на асепсе, исследовании окружающей реальности и квестовых стратегиях. Представьте себе ситуацию, когда вместо огромной армии в ваше распоряжение поступает маленький, но удаленный отряд. И вместо постепенного расставания с бойцами, на протяжении ряда миссий на отдельных картах отправляющимися на пенсию в царство мрачного Адаман, вам приходится путешествовать единой командой по огромному миру Азерот. Со своими соратниками вы изучаете нравы волшебной страны, общаетесь с огромным количеством персонажей, включая голых людей и сытых вегетарианцев, заставляя их под пы-



Вот моя деревня, вот мой дом родной

ками открыть тайну производства полосатой зубной пасты или хотя бы поручить вам какой-нибудь квест. Представили? Значит вы уже знаете, чем окажется Warcraft III.

ДОБРОЕ УТРО ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ! ДОБРОЕ УТРО ТЕБЕ, ТАКМ! КАК ТЫ...

В новом проекте Blizzard Entertainment игроки не смогут самостоятельно возглавить отряд искателей приключений. Для руководства маленькой армией им обязательно потребуются Герои. Этим персонажам, отличающимся друг от друга стандартными RPG-характеристиками, можно будет зауполномочить в свою команду в родном городе, осуществив немалые вложения золота в их кошелек типа «челюдан большой, тяжелей», или — просто спасти их неминуемой смерти. Каждый из вербованных Героев, в зависимости от своих способностей, позволит игроку контролировать определенное число простых жителей волшебного мира. Также эти полезные во всех отношениях товарищи единственные в игре обладающие способностями носителей магических предметов и на протяжении всей своей жизни старательно совершенствуют свои навыки и умения. В случае, если Герой погибнет в неравном бою или в приступе посталкогольной депрессии устроит себе суицид, очень скоро он воскреснет в лагере своего хозяина. Пока предводитель отряда будет набираться сил и восстанавливать кислотно-щелочной баланс в родном населенном пункте, подчиненные станут дожидаться его возвращения на месте трагического гибели.

Играющим игрокам, а поскольку игрокам, не придется подгадывать за собой: созданный мир, будет жить своей жизнью, самостоятельно выбирая наилучший путь обора. И хотя разработчики все-таки предоставят игрокам возможность вмешиваться в виртуально-операторный процесс, по сравнению с Myth V/LI немалое это покажется толком или даже толстым издевательством. Ведь по приложению продюсера Warcraft III Роба Парро: «Несмотря на то, что людям, как правило, нравится крутить и вертеть камеру, она будет неподвижна игрокам 95% времени».

ГЛУПОЕ ЖИВОТНОЕ! ЗОЛОТА НЕ МОЖЕТ БЫТЬ СПИШКОМ МНОГО!

Главным и единственным важным ресурсом в Warcraft III станет золото. Именно количество этого презренного металла во владении отряда будет главным критерием, по которому о нем будут судить обитатели ми-

ра Азерот. Первоначальный капитал игрок будет вынужден зарабатывать путем грабежа несчастных монстров-миллионеров и старушек-процентщиц, рейдов по городам и селам с программной продажей. После накопления достаточной суммы он сможет ослепнуть и начать получать прибыль от средств, вложенных в торговлю оружием, наркотиками и нелицензионными копиями Warcraft Windows 2000. Кроме этого командир малых армий Warcraft III получит возможность вести строительство самых разнообразных сооружений, способных приносить стабильный доход. К их числу относятся хорошо знакомые опытным генералам дохи, золотые рудники, фермы, лесопилки, пивные заводы, сторожевые башни и множество других нужных в феодальном хозяйстве строений. Разумеется, воздвигнув, например, скромный члз безалкогольных напитков, необходимо стараться всеми силами превратить его в полноценный ликероводочный комбинат, дабы привлечь на свою сторону как можно больше Героев. Для этого в Warcraft III существует система технического прогресса, позволяющая совершенствовать любые элементы фантазийной инфраструктуры, а не заниматься бесконечным строительством улучшенных верой тех или иных полезных сооружений.

ИЗ ХОЛОДНЫХ ОКОН ПРЫГАЮТ НАРУЖУ РАЧЕНЬЕЗВЕРИОС ДОБРЫМИ ГЛАЗАМИ...

С легкой руки Blizzard Entertainment в Warcraft III встретятся шквы народностей. Но на сегодняшний день официальные подтверждения о согласии участвовать в смертельной битве поступили лишь от Лю-



Перед штурмом лагеря Людей.



Берсерк и его командир в стане врага

дей, Орков и Демонов. При этом, по словам разработчиков, они прилагают все усилия для того, чтобы мощь всех рас была сбалансирована.

Герои рода человеческого представляют Паладины, которые после Warcraft II лишились своих резвых скакунов и превратились в обыкновенных пешеходов. Однако они сохранили свои высокие лидерские качества, выражающиеся главным образом в способности воскрешать мертвых, следующих за своими спасителями до окончательного и бесповоротного перехода в мир иной. Данные персонажи являются одними из наиболее сильных Героев, сражающихся на стороне Людей.

Компанию Паладинам составляют Верховные Маги, владеющие секретами военного волшебства. Но, несмотря на великое множество известных им заклинаний, Маги являются весьма слабыми бойцами, что вынуждает командование держать их в глубоком, как российский кризис, тылу. Но все люди укаские консерваторы — никто не хочет умирать. Поэтому на роль транспорта для этих отважных Героев были наняты шустрые единороги, позволяющие им улизнуть практически из любой заварушки.

В качестве оппозиции славным Паладинам и Магам с стороны Орков выступает Полководец, не являющийся самым могучим воином, но способный своими речами увлечь за собой до 10 бойцов, внушая им мысль о том, что любимая игра людей — в ящик, и грех им не помочь устроить еще одну пар-

тию. Его коллега Повелитель Клинка не столь красноречив и поэтому предпочитает героизмовать в одиночку или, в крайнем случае, в компании двух-трех помощников.

Но не всем же жить Героями, кому-то приходится работать и пушечным мясом. В стане Людей с этой ролью неплохо справляются Пехотины, которым оказывают посильную помощь Рыцари. Также к человеческой армии присоединились Карлики. Видимо со времен Warcraft II им надлежало постоянно устраивать суициды, поэтому на этот раз они используют свой порох в руках, способных нанести немалый урон врагу.

В качестве основной ударной силы Орды выступают Гранты, но не капитаны, а Орки. Посильную поддержку им оказывают Тролли-Охотники, в совершенстве владеющие метательными топорами и способные выселять врагов в самых неспособных для этого местах. Не знаящие себе равных в рукопашных боях, страшные, но симпатичные минотавры являются последними из бойцов, представленных на сегодняшний день Blizzard Entertainment.

Хотя разработчики обещают закончить работу над Warcraft III еще в нынешнем тысячелетии, зная способности Blizzard Entertainment к затягиванию проектов, в это верится с большим трудом. Остается лишь надеяться, что все затребованное ими время пойдет на пользу игре, которая, быть может, сделает еще один шаг в развитии стратегий, пусть даже и ролевых.

CM PREVIEW



Битва с таким количеством участников является для Warcraft III значительным событием

e@shop

http://www.e-shop.ru

Интернет магазин
с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3

по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт - Петербурге

(812) 311-8312. e-mail: eshop@intnet.ru

Заказы на телефон можно сделать с 10.00 до 18.00 без выходных.

 Acheron's call Издатель: Microsoft Полноценная игра сценарием Джефа	\$69.99	 Quake III Издатель: Activision Третья часть легендарного шутера	\$59.99	 Flight Unlimited III Издатель: Electronic Arts Серьезнейший симулятор симуляционный авиатор	\$19.99
 Need for Speed 4 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Также на компактном носителе	\$19.95	 C&C: Tiberian Sun Издатель: Electronic Arts Долгжданное продолжение популярной стратегии	\$15.99	 Theme Park World (рус. док.) Издатель: Bullfrog Симулятор и редактор собственного мира аттракционов	\$19.95
 Петька и Василий Иванович 2 Издатель: Бука Полноценная комедия электронного века	\$8.00	 Age of Empires II Издатель: Microsoft Вторая часть стратегической в ролевом жанре	\$59.99	 Dungeon Keeper II (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Вдохновлен классическим стилем	\$19.95
 FIFA 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Расширенный сезон с футболом, включением графика	\$22.99	 Monster Издатель: Diamond Завука карта на базе Vortex II	\$49.99	 RID PMP 300 Производитель: Diamond Полноценный мультимедийный плеер-плеер формата MP3	\$149.99
 Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Полная звуковая карта на базе Vortex II для MP	\$119.00	 Viper 770 Ultra, 32 MB, AGP Производитель: Diamond Упор сделан на более быструю игру с использованием 3D-технологий	\$199.99	 Miro Video DC 16 Plus Производитель: Miro Многофункциональный для мультимедийного монтажа и видеопрограммирования	\$280.00
 3Dfx Voodoo 3, 2000, AGP (DMM) Производитель: 3Dfx Симулятор графического устройства	\$99.00	 Joystick Gamestick Производитель: C4 Действие для геймпадов и геймпадов	\$35.99	 Intelli Mouse PS/2 Производитель: Microsoft Лучше всего для работы с Internet	\$18.99

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США

Платформа: PC
 Жанр: аркада с легким налетом RPG
 Издатель: Westwood Studios
 Разработчик: Westwood Studios
 Требования к компьютеру: P233, 32Mb RAM, 3D ускоритель
 Онлайн: <http://www.westwood.com/games/nox/>
 Дата выхода: февраль 2000 года

NOX



Я

Сергей Ареалин

в полной растерянности. Взгляните хотя бы на миг в эти манящие красные глаза, полные искушения и сладострастия! А теперь бросьте взгляд на эти страстные губы, окрашенные в эксцентричный фиолетовый цвет... А чего стоит точеная фигурка, по которой щедро разбросаны всевозможные престли? Нет, я определенно в полном недоумении. Ну не могу я представить себя в роли главного противника этой обольстительной демонической искуситель-

В ПРЕДВЕРИИ НОКСОКА- ЛИПИСА

Итак, снова NOX — снова мы возвращаемся к амбициозному и даже слегка эпатажному проекту от Westwood Studios. Нельзя сказать, что этот материал был инициирован колоссальным количеством новой информации от разработчиков или чем-то в этом духе. Нет, напротив, по большому счету ничего принципиально нового в этом обзоре не найдете. Причина проста — свежей неординарной информации банальным образом нет. Поэтому мы решили, не мудствуя лукаво, собрать воедино и слегка вычленивать весь имеющийся материал, а также внести окончательную ясность. Короче говоря, сделав глобальный обзор в преддверии выхода игры.

Приступим. На всякий случай я скажу пару вводящих слов, если вдруг все вышеизложенное вызвало у вас недоуменную реакцию: — "давайте, а вы о ком?". Так вот, NOX — проект небезызвестной Westwood Studios, на которой компания волагает большие надежды. Дескать, наш NOX — лучшее вашего Diablo II, и не важно, что последний еще не вышел. Лучше — и точка.

Вот от этого заявления и будем отталкиваться. Надо сказать, что и я сам в первое время попал на сию дешевую уловку — позиционирование NOX как конкурента Diablo II. Причем, ладно бы про него конкурента — так нет, вестуудцы настаивают на формулировке "хиллера-конкурента". Ладно, предположим до знаменитого действа под названием ECST в это можно было свято верить. Но после того, как с разведкой боев вернулись друзья-коллеги (сам я в число счастливых-разведчиков не попал — спасибо закрытой военной специальности!), то все предстало в несколько другом свете. Совсем в другом свете. И теперь с полной ответственностью могу сказать — нет между двумя проектами общих точек. Нельзя их сравнивать, так как не сравнивать... ммм... в общем, как нельзя сравнивать принципиально разные вещи.

Сейчас объясню, откуда родилось такое заявление. Снача-

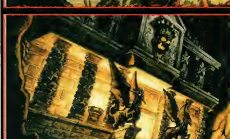
ла вспомню приколпамятного Diablo. Как его в народе величали, грозно сотрясая воздух? Правильно, "не-РПГ!" (обязательно с восклицательным знаком). Дескать, не сдал он на AD&D-минимум, а следовательно, к ролевым играм отношения не имеет. Конечно, я специально утрирую, но тем не менее, факт остается фактом — Diablo не являлся ролевиком. Тем не менее, слово "RPG" к нему приклеилось, намертво, правда, в сочетании с другим жанровым определением — Action. Ну а потом и вовсе точный эпитет подобрали — Рорге, или, попростому, "рогалик". Но согласитесь, пуская в игре и не было сильной ролевой модели, но в ней присутствовала уникальная атмосфера, она была стильной, зыбкой, монументальной, если хотите. И это в конечном счете уравнило весы, на одной чаше которых лежала гиря с надписью "Action", а на другой — "RPG".

А что NOX? Друзья, спешу вас обрадовать — NOX принципиально другая игра. Это аркада или экшен — кому как больше нравится. А ролевые ЭЛЕМЕНТЫ в ней введены в качестве пикантной приправы, не более. В этом-то и заключается принципиальная разница между играми. NOX — представитель "легкого" жанра и ставит во главу угла действие и зрелищность. Сравнивать его с Diablo (первым или вторым — не суть важно) просто глупо. Да, на расстоянии ста метров от четырнадцатидюймового монитора они действительно неотличимы. Как неотличимы и от Квейка, Старкрафта и т.п....

Именно по сей причине NOX не попал в недавно законченную "Энциклопедию AD&D", что вызвало определен-

Волшебник — прямая противоположность воину. Его тело не способно выносить серьезные физические нагрузки, зато волшебник наделен способностью покрывать заклинания. И ляжет он это, надо сказать, очень профессионально.

Основная сила волшебника заключается не только в сотворении отдельных заклинаний, но и в их совместном использовании. Вдобавок к этому, он способен устанавливать магические ловушки, нацеленные тремя spellami.





В продолжение растекшей тени. На сайте Westwood (ссылка в начале статьи) есть любопытная мини-игра. Называется "собери оружие". Если вы найдете все пять частей меча (что на самом деле не вызывает никаких сложностей), то появится возможность загрузить простенький ScreenSaver для Windows. Мелочь, а вроде приятно...

Кроме этого, на сайте выложен — не поверите — набор для создания собственных страничек, посвященных NOX. Так, насколько я понял, в основном лежат графические элементы и прочая полешная мишура для оформления. Если есть интерес и желание — попробуйте что-нибудь сгарапить. За лучший фан-сайт, естественно, обещаны призы и регалии.



Демонстрация главного меню игры



мение у ряда читателей. Как же так — амбициозная и эффектная игра, да еще и от создателей бесконечной серии C&C, и ни слова про нее? Нет, друзья, хотя я и сомневался до последнего, но в итоге вычеркнул NOX из списков. Это аркада, а не ролевая игра.

А теперь внимание. Слова "аркадная" и "плохая" — ни в коем случае не являющиеся синонимами. И NOX на сто один процент подтверждает это правило.

СТО ОДИН ПРОЦЕНТ ПОДТВЕРЖДЕНИЯ

NOX красив. Очень красив и, насколько я подозреваю, еще более прекрасен в динамике. Его основой является псевдотрехмерный (читайте "спрайтовый") движок, который будет частично поддерживать всеческие эффектные штучки от 3D ускорителей. Технология знакомая и сейчас широко применяемая, поэтому более подробно на ней останавливаться не буду.

Вот что гораздо интереснее — так это интерактивность игровых пространств NOX. Вот маленьких аппе-



Войс, с позволения сказать, качественного и проверенный временем персонаж. В NOX этот класс является ущербным по части применения магии, зато по силе и выносливости равных ему нет и быть не может.

Насколько можно судить, значительная заплата для воина станут способностями (они же навыки). Самый оригинальный пример такой способности — прочность оружия и брони с уменьшением их прочности. Но есть более интересные навыки. Например, как вам нравится War Cry (боевой клич), кото-

рый приводит противника в замешательство, а то и вовсе парализует? Представьте, какую луженую плетку можно иметь, чтобы вот так орать?

Другая довольно интересная способность — Harpoon (гарпун). При ее применении воин мечет по врага крюк на веревке, а потом подтягивает к себе несчастную жертву для нанесения решающего удара. Где-то такое я уже видел, кажется, в каком-то файтинге...



В центре экрана находится спящая толпа врагов. В таких местах можно восстановить магу

тнул восторженное "Ba-ay!".

Мораль такова — как и положено в любой уважающей себя аркаде, деструктивное взаимодействие с объектами в NOX будет на высоте. Т.е. все что можно сломать — ломается, что нельзя — все равно при некоторых усердиях можно сокрушить. А для лучшего раззадоривания жадной разрушений скажу, что в некоторых случаях против монстров можно будет использовать... их же останки или аккуратно анимированные части Tsp! Видно, ребята на Westwood тоже в свое время с огромным удовольствием смотрели третью часть "Зловещих Мертвецов"...

Как не угнать в том океане динамики и непрерывного действия, которым изобилует NOX? Тут, как ни крути, выход единственный — гранулярный интерфейс. По первому впечатлению, управление в игре сделано с толком, хотя, разумеется, твердых гарантий без полной версии игры тут дать невозможно. В общем, судите сами.

Основа управления в NOX, естественно, point'n'click. Единственный нюанс — чем дальше вы щелкнули мышкой от персонажа, тем быстрее он будет двигаться к указанной точке. Интересная идея, не находите? Для вызова заклинаний, коих по разным данным в финале будет от 70 до 100, пре-

дусмотрен пояс (spell belt) в нижней части экрана. На одном из скриншотов видно, что под каждой иконкой заклинания обозначена клавиша для быстрого вызова. Приятно, что таких поясов можно сделать несколько штук (опять же с назначением горячих клавиш), причем каждый с уникальным набором заклинаний. Ну и заключительный аккорд в кинте-интерфейсе станут два флакона, заполненных красной и синей жидкостью. Это эти две посылки обозначают — великая тайна...

Остальные интерфейсные решения, связанные, например, с покупкой/продажей оружия, брони, снарядов и т.п., сделаны совершенно стандартно. Панель кмировки и панель журнала — вновь клише. А это значит, что управление будет, по крайней мере, привычным. Что и требовалось доказать.

ПОДКАНОНАДУМАГИИ В СОВОПВОЖДЕНИИ ТАИИ

Я умышленно отошел от «хронологического» способа подачи материала — от генерации персонажа к началу игры. Еще раз повторю, что NOX — это аркада, а в ней нужно чувствовать себя хорошо известным поручиком и наслаждаться самим процессом. Поэтому все ролевые элементы я и оставил на закуску. Точнее, на десерт, так как несмотря на свою «элементарность», они действительно интересны и по-своему вкусны.

Пример общения с NPC: оставшего лагера или выходящего за стены. Видно, что этот парня тотот купит/продает товар, а также идентифицирует предметы. Последнее — разумеется — не бесспорно



Главный герой попадает в мир NOX из нашей современной реальности. Поэтому видок некоторое время у него будет соответствующий — футболка да джинсы. Но, конечно, долго в таком виде он красоваться не будет и, в зависимости от избранного пути, примернет новые одежды. Если выбрать путь воина (warrior), то финал игры наш герой встретит в пластичных доспехах, если путь волшебника (wizard) — то в богато украшенном балахоне, ну а если путь чародея (sorcerer) — то в удивительно легкой и феноменально прочной колготке.

Понятно, что нес-

«Ореанка» относительно воина и волшебника. На данный момент чародей — самый сбалансированный класс, восторженные этого, очевидно, сказаны. Ключевые способности чародея — выдох энергии, а также стрельба из лука. Впрочем, разработчики пока сомневаются, нужно ли оставлять последнюю способность для этого класса.



Как видите, все трюхи благополучно была взята из Diablo. Вот только лучнику спела под-регулировали и загибрировали в нужное обилие — а так все тоже самое.

Вот они, красавицы! Главная злодейка игры и венецианка несчастий, свалившихся на головы жителей Нокса. О ее судьбе нужно рассказать чуть подробнее...

Итак, довольно давно на Ноксе шла война между людьми южных земель и некронанорами с северной стороны. Сеча была со-лидная и глобальная — огромные потери несли обе стороны. Но в какой-то момент люди решили нанести решающий удар оман-лаз, для чего создали специальный волшебный артефакт — Посох Заведения (Staff of Oblivion). С этим грозным оружием под пред-водительством великого мага Джандора (Jandor) они начали победоносное шествие по землям некронаноров. При этом Посох Заведения оградил популяцию для душ адетов зла, куда последние поочередно и конкорировались.

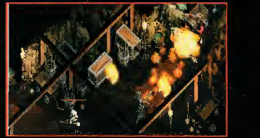
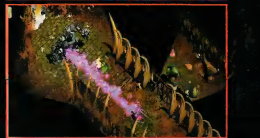
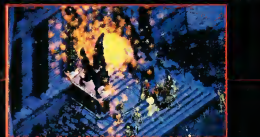
В итоге столица некронаноров была захвачена и названа проклятой. Окрестные территории стали называть Землями Мертвых (Land of the Dead), а настоящее имя, которое и раннее-то старались не произносить вслух, навсегда исчезло из памяти людей.

Но не все зло было уничтожено со взятием столицы некронаноров. Война еще долго не затихала, так как то тут, то там подни-мались восстания натеяников. И во время подавления одного из таких восстаний Джандор совершил роковую ошибку. Великий маг не смог убить очаровательную девушку по имени Хенубах (Hesubah), которая чудом уцелела в покарские битвы. Он собствен-норучно отнес ребенка в поселение огов и приказал приглядывать за ней.

Минули годы. Война закончилась, и мир пришел на земли Нокса. Совет самых мудрых волшебников решил спрятать подалые Посох, чтобы обезопасить себя от страшных существ, тающих в его недрах. Поэтому артефакт был заброшен в другой мир и дру-гое время... По иронии судьбы он попал akurat на нашу старую-старую Землю в канун начала нового тысячелетия.

А как тем временем поживала наша героиня? Счастная девочка выросла и превратилась в... прекрасного демона. Оруба Хенубах была предначертана задоро до ее рождения и не могла быть ие-менем. Поэтому, едва достигнув совершеннолетия, девушка тайно покинула поселение огов и отправилась к Землям Мертвых. Там она не только крордно подкормлена в области карьер магии, но подняла из могил несметную армию мертвых.

Час новой великой битвы пробил. Вновь из бездонного океана пространства и времени должны быть возвращены легендарный Посох...



ский диавольский набор. Сила, ловкость, магия, вы-носливость, несколько магических сопротивляемос-тей, пара оригинальных параметров — и, наверное, на этом все. Для NOX этого будет вполне достато-чно.

Начальное распределение параметров при выборе класса очевидно. Но вот как они будут прогресси-ровать? Вот тут NOX предлагает интересное решение — автоматический рост характеристик с сохране-нием их оригинальных пропорций. Другими словами, волшебник будет быстрее совершенствоваться в ма-гии, воин — в физическом развитии, чародей — в ловкости/подвижности. А это значит, что вырастить накаченного громилу-мага, как это легко делалось в



Мда, излишнее любопытство действительно иногда ужасно раздражает. Но не будь его — и мы лишились бы доброй половины игр...

ВРЕМЯ НА ТЕЛЕФОНУ МОЖНО СБРАТЬ С 10.00 ДО 19.00 БЕЗ ПЕРЕРЫВОВ

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США

AMERICAN MCGEE'S ALICE



Платформа: PC
Жанр: шизо-параноидальный 3D-action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment
Онлайн: <http://www.american.ea.com>
Дата выхода: IV квартал 2000

Вячеслав Назаров

— Будьте добры, скажите, пожалуйста, как мне отсюда выбраться? — спросила Алиса.
— Многие звонят от того, куда тебе нужно добраться, — сказал Кот.
— Мне в общем-то все равно куда... — начала было Алиса.
— В таком случае, — прервал ее Кот, — все равно какой дорогой идти.
— Но куда-нибудь я все-таки хотела бы добраться, — попросила Алиса.
— Об этом не беспокойся, — ответил Кот, — иди как можно дальше и в конце концов куда-нибудь да придешь...

Льюис Карролл «Алиса в стране чудес»

Конечно, вы поймете весь ужас, который я испытал, когда узнал, что в мое отсутствие stole вся моя личная библиотека. Обе книги. А одну я даже не успел разорвать. Трагедия. И уж не что не люблю я электронные версии литературных произведений, но, похоже, что отныне мне придется довольствоваться бесшерстными творениями, обрешенными кожей в виде бесполых страниц виртуальных книг. Впрочем еще остаются аудиозаписи и мультимедийные постановки шедевров изысканности. Хотя в последние время к этому достойному ряду стали привлекаться еще и воплощения литературных образов в ком-

пьютерных играх. Например, примерно через год мы сможем предпринять путешествие в безумный мир, созданный более ста лет назад математиком Чарльзом Льюисом Джексоном, известным также под псевдонимом Льюис Карролл. В Стране Чудес, куда мы попадем в образе милой девочки Алисы, нам предстоит пережить массу приключений, демонстрируя всю свою силу и отнюдь не в решении дифференциальных уравнений п-ой, нет, лучше х-степени. Ведь игра American McGee's Alice, создаваемая по сценарию писателя английского шизофреника, относится к жанру 3D-action, а значит, все что мы встретим в ней, можно описать тремя словами: кровь, насилие, безумие.

ПУТЕШЕСТВИЕ КРОЛИЧЬЮ НОР: СОЗНАНИЯ

Написав в прошлом столетии «Алису в стране чудес», «Алису в зазеркалье», «Алису в ...» и множество других замечательных произведений, Ч.Л. Джексон создал мост, соединивший два мира: мир обычный, повседневный и безумный мир подсознательного, который находится внутри черепной коробки каждого из нас. К сожалению, мыслительные органы жителей XIX века с трудом позволили своим владельцам проникать сквозь хитросплетения идей великого мастера, и часто застревали в них, что приводило к резкому увеличению числа клиентов психиатрических лечебниц. Но, спустя каких-то 134 года ситуация коренным образом изменилась. Старина Фрейд познакомил человечество с психоанализом, телепатича «Дорожный патруль» неуклюже весело относилось ко всем видам трупов и их отдельным органам, а различные 3D-боевики воспи-

тали из нас бойцов, способных уничтожать врагов с помощью 578 сравнительно честных способов, хотя и работающих только в виртуальных мирах, о чем нам периодически напоминает все тот же «Дорожный патруль». Имея за плечами такой опыт, любой нормальный современный ребенок может легко справиться с целым вагоном и малейшей телематической монстром, даже со зловещими потрошителями могол с Марса и ведущими образовательной передачи «Кровавая могила смерти, полная крови». Рассуждая так, мэтры игровой индустрии из Electronic Arts решили, что пора наконец-то вплотную заняться образованием поколения, выбиравшего Перси, и познакомить его со Вселенной, созданной великим мастером. Взявшись за проект, получивший название American McGee's Alice, разработчики клеветно пообещали воссоздать мир «Алисы в стране чудес», нарисованный воображением английского математика. Для того чтобы жители XX века чувствовали себя в нем, как дома, создали виртуальную Страну Чудес пытаются сделать ее еще более мрачной и безумной. При этом сюжетная линия игры будет в точности соответствовать нетленному произведению, а значит, будущие Алисы смогут встретиться с белым Кроликом с красными, как после принятия кардинальной дозы настоящего колуಂಬийского продукта, глазами, сумасшедшим Шляпником, таин же Мартовским Зайцем (не путать с автором «Страны Игр»), разумеется, Чеширом Котом и многими другими персонажами, о встрече с которыми ван с удовольствием раскопает постылые гостиницы им. Кашенко.





МЫ ВСЕ БЕЗУМНЫ.
Я — БЕЗУМЕН.
Ты — БЕЗУМНА...

Как уже писали ранее догадливые читатели, главной героиней **Alanna McGee's** *Алиса* судено стало маленькой и хрупкой девочке Алисе, анонимно очутившейся в другой стране, нарисованной дрожащей рукой невидимого художника. Светлый, невнятный и даже не водочный ребенок, возмущенный лишь безумием, страстно убивающий и огромным количеством разнообразных смертельных ирридх, оказывается погруженным по самую макушку в атмосферу страха и ненависти. Как знает любой образованный человек, прочитавший за свою сознательную жизнь больше трех рекламных объявлений, Алиса была очень правильным ребенком, что проявилось и в грядущей книге. Из всех безумных детюшек сит она будет бороться с силами и стоящей над ними Королевой. И уж не сомневайтесь, что этот ребенок победит, ведь ее враг — всего лишь колода карт. К сожалению, почти все перечисленные в арсенале отягощенного бойца пока не анонсировано, поэтому все надежды (а также Наташи, Лены и Монки) возлагаются на фантазию разработчиков. Сохраняя завесу тайны над этим щекотливым вопросом, создатели **Alanna McGee's** *Алиса* предпочитают отвечать на вопросы об оружии смертоубийцы загадками, например: что в одно ую входит, из другого выходит? Конечно, каждый истопрен в другую сторону возможности, но после долгого раздумий я решил, что речь идет о лице, поскольку так же лычная палка застревает в черепной коробке.

Испытать всю мощь своего оружия Алиса сможет не только на карточных персонажах, но и на других страшных и ужасных противниках. Например, на Огненных Им-

пах, появившихся в игре явно под влиянием эпохальных Doom'ов. Распространяющие вокруг себя отвратительный запах серы эти миниатюрные подданные Черновой Дамы вооружены вилами отнюдь не детских размеров, а способность извергать из глаз пламя делает их не только чрезвычайно забавными, но и весьма опасными врагами.

кроне галстук инос оных карликов Алиса
встретилась с безумными Детьми. В
принципе, эти существа не представляют для
нее никакой угрозы, но их постоянный плач
и просьбы о спасении могут вывести из себя
любого человека. Конечно, убивать детей —
это жестоко. Но что-нибудь ведь надо же са-
мим делат! И поэтому девочка, на чью
долю выпало спасение Страны Чудес, вынуж-
дена подавить чувство жалости, стараясь унич-
тожить этих ноющих и нынчающих созданий
всеми доступными средствами. Тем более
что смерть является для них наилучшим
выходом из сложившейся ситуации, поско-
льку в память о своих родственниках
добрые разработчики обрели их на вечно
милых и страдающих.

НАШ DOOM — СТРАНА ЧУДЕС

В American McGee's Alice провалились Аниса по злым мечтам Страны Чудес: ставшей Чеширской Кот, которая убеждает главного героя в то, что полон безумств. Именно с его легкой и пушистой лапой Аниса попадает в некогда шутливую Дюлдину, теперь превратившуюся в мрачное и страшное место, покинутое на произвол жестокой и жестокой природы. Вспомогательным персонажем является слепой ребенок, который удается пробиться сквозь пещеры и туннели, за следующей остановкой в маршуте окажется Деревья, практически поглощенная Великой Тенью, и лишь одинокие музыкальные зонтики, при ближайшем рассмотрении оказывающиеся воплощением от боли горящих людей, облитых войсками, окрещивают унылый пейзаж. Сразу после последней деревенки начинается финал, который не оставляет никаких сомнений: провал, который претит бегущим в пропасть, дублирует, ловушки и поющие забавные аттракционы.

**«ВИДАЛА Я
КОТОВ БЕЗ УЛЫБКИ,
НО ЧТОБ УЛЫБКА БЕЗ КОТА...»**

За всеми приключениями Алисы в American McGee's Alice игроки будут наблюдать от третьего лица, параллельно восходясь великолепной графикой и дизайном. А в том, что последние два пункта скажутся восхитительно безумными, сомневаться уже не приходится, ведь игра создается на движке Quake III, а над созданием уровней трудится бывший сотрудник id Software, скрывающийся под псевдонимом American McGee.

К сожалению, до выхода American McGee's Alice останется почти год. Но, тем не менее, у нас все же остается возможность успеть прогуляться по сумасшедшей стране еще до начала 2001 года. А это значит, что в новое тысячелетие мы войдем точно зная, что нас в нем ждет.

CMPREVIEW

ONLINE



(095) 258-8627
(812) 311-8312

\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$65.99	
\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$65.99		\$75.99			

АНУЖЕНЛИТВ ТЮНЕР?..

http://www.gameland.ru



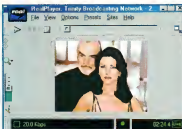
Поповина совершеннолетние американцы активно используют в повседневной деятельности Интернет. Согласно отчету "Strategic Group" — статистико-аналитическому из Вашингтона — число веб-пользователей в США выросло за прошедший год в полтора раза и на сегодня уже составило более 100 миллионов человек.

Для сравнения: российское присутствие в Сети оценивается цифрой от полутора до трех миллионов человек, причем с существенным преобладанием среди них жителей крупнейших городов и столиц. Бесспорно, нам еще дотянуть и дотянуть, Впрочем, есть и хорошие новости: темпы роста сетевого сообщества России выше среднего!

Информационная насыщенность Сети тоже не стоит на месте и, по разным оценкам, привлекает 8-12% ежегодно. "Появляются" — и в качестве стороннего наблюдателя, и в качестве хостов и страниц. Дневные вершины уровня насчитываются уже около 3,4 миллиона, а страниц, так вообще — 320 миллионов новых экземпляров, то есть полевой экран и копий! Среди этого богатства халявы и информационного шума, и чрезвычайной полезной ресурс. Между двумя крайностями (полезный-беспольный) располагаются и все остальное — странные сайты, необычные коллекции, сетевые андерграунд и т.д., в такие места, где на нас, живых людей, пробуют новые технологии распространения информации. Вальт, например, сетевое радио — и телевидение.

Не так уж и давно, год три назад, сетевое телевидение было шуткой вполне эзотеричной. Наши посетители и малые пропускные способности каналов связи, мало мощные, по меркам сегодняшнего дня компьютеры, несовершенство пропраных продуктов — все это препятствовало массовому распространению даваемого сетевой телеоптики. Совсем не то сегодня — и компьютеры мощнее, и скорости связи выросли, да и сетевые вышестель прибавились.

Что же можно посмотреть по сетевому ТВ владельцы обычного модема (а пока такая, да же за рубежом, большинство — со времью)? Да практически все что угодно! Сегодняшний день лучших мировых теле- и радиоканалов стоит таким же обаянием делом, как и при просмотре эфирного телевидения или прослушивании веб-страниц. Сидя в Москве, можно смотреть те же программы, что и жители Лондона, Вашингтона, Москвы или Ташкента, причем не покупая ни спутниковой тарелки, ни ресивера и не подплатывая за услуги, например, Кооско-ТВ. Текника каналов порождает многообразие — политическое и бизнес новости, спорт, художественное и доку-



ментальное кино, классика кинематографа, мультфильмы, путешествия, музыка, сериалы и даже XXX-программы для взрослых... Есть и трансляции важнейших событий мировой жизни, например, финалов Чемпионата F1 (www.f1.com) или в более локальном масштабе — видеотексты из игровых клубов России (Интеркафе Street, см. ниже). Перечень можно дить и дить, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

<http://www.guzel.com/live/bf/bfde.ppt3> — "Живое телевидение", галерея вешетел по хостингу, ключевые слова: Отлично выстроены и хорошо структурированный сайт на русском и английском языках. Если вы ищете российское популярное или самые популярные из иностранных, то поиск стоит начать именно здесь. <http://www.tnt.ru/porta2000/broadcasting/tv.html> — Список телеканалов Интернета — отечественных и зарубежных. На первый взгляд — чрезвычайно подробный (42 страны). Но, увы, многие разделы пока пусты, да и кое-какие ссылки устарели. Возможно к моменту выхода журнала картина существенно изменится. <http://www.savelin.ru/allTV> — Интернет-Клуб "Орин". Небольшой игровой салон и молодежная дискотека в одном флаконе. Регулярно идут прыжки трансляции из игрового зала (обычно в 19.00 по Москве в выходные). Здесь же можно посмотреть архивные записи предыдущих показов.

<http://www.corbina.ru/~versia23/ALLSAT/russian/Satweb.htm> — Лучший сайт, посвященный спутниковым каналам и их присутствию в Интернет. В одном из разделов приведен необычайно подробный список драматических страниц спутниковых вешетел, доступных в России. Многие из них ведут прямую веб-трансляцию, а потому проще чем платить деньги за тарелку, ресивер, выбирать пакет и т.д., позволить предварительного посмотреть потенциального зрителя прямо в Сети.



<http://www.tbn.org/media.htm> — Христианское Телевидение. Проповедники, проповедники и еще раз проповедники... Не православные и вдобавок на английском. Как бы то ни было, но посылы вешание — крупноточное, сервер — мощный, каналы связи — отличные, а пользователи, надо говоря, не много, то это одно из лучших мест для испытания качества приема сетевого ТВ конкретно вашим компьютером.

<http://www.gospelmedia.com> — Поклонники черной соулы и надрывающего душу вокала. Стильные и нетривиальные дополнения к набору приложений на desktop для поклонников по выделенной линии...

ЧЕМ СМОТРЕТЬ ТЕЛЕПРОГРАММЫ?

Отвечать на этот вопрос легко — в 90% случаев потребуются Real Player G2, а в остальных 10% — Windows Media Player (Универсальный проигрыватель). Понятно, что использовать как самые свежие версии. К счастью, их всегда можно найти на компьютерных "Странах" или просто проверить — включено ли автообновление в опциях любимого проигрывателя.

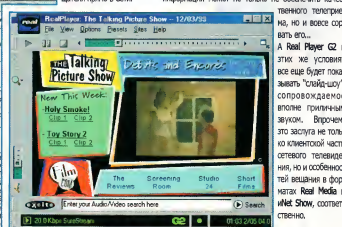
Каждый из проигрывателей можно настроить практически на любой из форматов потокового видео в Сети. Но при этом следует учитывать особенности каждой программы.

Real Player G2 создан в настраиваемой, что затрудняет его использование, но, с другой стороны, позволяет точнее контролировать прием и обработку сигнала. При этом более быстрое и качественное декодирование интерпретации потребуют достаточно мощного процессора — для получения высокой частоты кадров нужна Pentium III. **Windows Media Player** намного проще для пользователя и почти не требует настройки. Также он обходится более слабым процессором — Pentium 200 MHz, например. Но будьте готовы к тому, что Windows Media Player при перегрузке канала связи и неравномерном потоке информации может не только не обеспечить качественного телеприема, но и вовсе остановить его.

A Real Player G2 в этом же успевает еще еще будет показывать "слайдшоу", сопровождаемое вполне приличным звуком. Впрочем, это заслуга не только компьютерной части сетевого телевидения, но и особенностей вешания в формате Real Media и NetShow, соответственно.



спрос	программа	TK	язык	город	ком
1	43286	Live, MP3, 220Kbps	Российский	Москва	MS Net and Web
2	15953	Live, MP3, 220Kbps	Российский	Париж	Париж
3	8259	Live, MP3, 220Kbps	Российский	Санкт-Петербург	Санкт-Петербург
4	6187	Record, MP3, 220Kbps	Российский	Санкт-Петербург	Санкт-Петербург
5	6077	Записи новостей	Российский	Москва	Москва
6	5377	Record, MP3, 220Kbps	Российский	Санкт-Петербург	Санкт-Петербург
7	43286	Record, MP3, 220Kbps	Российский	Москва	Москва



#1(55), ЯНВАРЬ 2000

КАКОВО КАЧЕСТВО КАРТИНКИ И ЗВУКА ПРИ ПОЛУЧЕНИИ СИГНАЛА ПО ОБЫЧНОМУ МОДЕМУ?

Звук практически всегда неплохой — все-таки времена меняются, и ныне скорость связи ниже определенного предела уже не опускается (по крайней мере, в Москве).

А вот с картинкой дело обстоит следующим образом. Теоретически качество сигнала, соответствующее домашнему VHS, достигается при 1,5 Мб/с. Так что полноценного ТВ в Интернет еще ждать и ждать.

Теоретическое качество сигнала, соответствующее домашнему VHS для сетевого телевидения, достигается при 1,5 Мб/с. Так что полноценного ТВ в Интернет еще ждать и ждать.

Ну а обычная для аналоговых модемов скорость "потока" в 20 кбит/с даст всего 4 кадра в секунду. Это немного, но смотреть, например, новости — можно!

Ну а обычная скорость "потока" в 20 кбит/с даст нам всего 4 кадра в секунду. Это немного, но смотреть можно.

Напоследок вернемся к теме, с которой я последнее время прямо-таки сроднился, а все из-за обилия "подарков" от любезных читателей (одного picture.exe, помнится, прислал шесть копий под разными именами). На всякий случай еще раз повторю: рабочий день начинается с обновления баз данных двух антивирусов моего компьютера — AVP и McAfee. Полагаю, этого достаточно. Тем не менее, всегда рад получить по почте что-то новое...

Так вот, речь снова о вирусах, а точнее о программах, ошибочно распознаваемых антивирусами как вредоносные. По большей части это всего лишь "милые" шутки (спасибо всем!), хоть и способные напугать всякого, кто не сталкивался с DOSовскими приколами (типа ослепления шрифтов с экрана или извращения Norton Commander'a, уж мы-то помним...).

Среди наиболее популярных в RU-Me're в последнее время замечены:

LANCHECK

Анонимные добродетельцы, скорее всего, пришлют LANCHECK.BKE (можно, и под другим именем) по почте



или локально, утверждая, что это новое средство тестирования и устранения неполадок сетевых соединений. И действительно, после нажатия "Start" программа начнет проверку системы... стирая файлы один за другим!

Судорожно кликнув на "Отменить", убедемся, что все и вся — на месте. Ну и шутка, однако...

WOBBLING

Антивирус с устаревшими базами данных объявляет Wobbling — трояком. Но это не так — он всего лишь маленький прикол: открытые окошки Windows начинают противно дрожать, как будто у монитора проблема с синхронизацией...

Обновите антивирус и не забудьте удалить Wobbling!

GESCHENK

Geschenk — по-немецки подарок. Сувенир будет методично открывать лоток CD-ROM'a до тех пор, пока владелец компьютера не удалит его. Ошибочная диагностика: ругается как трояк.

JOKE.SCARED

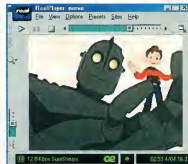
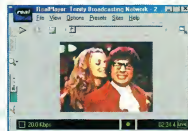
Шутка опять же "стирает" файлы на диске.



И когда придумают что-то пострашнее? Или страшнее FORMAT C: ничего нет?

P.S. Описание новейших приколов можно найти, например, на сайте Network Associates (www.nai.com) или New Order (neworder.box.sk). А вот где найти сами "шутки" — не спрашивайте: знаешь, да не скажешь. Только можно — начните поиск на Astalavista (www.astalavista.box.sk)...

CM-ONLINE



ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

- Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
- Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
- Разработку веб-представительства компании в сети Интернет
- Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети
- Проведение рекламных компаний по продвижению услуг вашей фирмы

DataForce

Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Савотечный пер. 11 <http://www.dataforce.net>

Проезд: м. Новослободская

Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340 e-mail: info@dataforce.net

DARK AGES

Жанр: online RPG
Издатель: Nealon
Разработчик: Nealon
Системные требования: P100, 16 Mb RAM, модем 14400
Сервер: www.darkages.com

3 а кому это и как-то к редактору — чайку попить, планшетик поблуждать. А он мне прямо с порога: "Всё одним игроком журнал хвалили Online RPG от корейских разработчиков. За что хвалили — непонятно, но поскольку такие игры по нашей профитке, прошу раскоптать и написать".

Наше дело маленькое. Хотя и считаю, что вышеупомянутый журнал по уровню — это "Веселые картинки" из далекого детства, а честно все раскоптер и описал... Начиналось все очень неплохо. Закупи на стильный сервер, залезаво в Download и качаю ПОЛНУЮ версию игры. Всего-то 20 Mb. Задержка. Причем качать можно как одним куском (в наших условиях не особо удобно), так и по частям. При разовом нажатии на подключение управления, не нагриваясь, за пару дней. Полностью выключил — первые пять дней играем бесплатно, что очень правильно и приятно. Потом, правда, обнаружилось, что бесплатные персонажи ограничены в развитии своим уровнем, но для пробы и этого хватило за глаза. А вот элитные разработчиков по части оплетки представляются несколько завышенными: за месяц 15\$! Конечно, если сразу заплатить за полгода, расценки падают до обычных размеров (около десяти за месяц), но все равно как-то это круто... Оплата, разумеется, только по кредитной карте.

Возможностей высочайшие (чем дороже, тем товар лучше), я быстро же проанализировал DA и погрузился в новый виртуальный мир. Пугающе симпатичный.

Первая радость подкинула при создании персонажа. Подход мониторинг, доступный любому новичку. Из всех ролевых характеристик выбирается только пол и цвет волос (потом, правда, можно сделать еще кое-что). Оставшийся выбор на мальчишке с густо рыжими волосами, я попал в следующую стадию — принудительное ознакомление с интерфейсом.

Но прерву для описания графического дизайна. Сразу скажу, что отношение к графике у меня следующее.

...Анимация в Dark Ages практически отсутствует. А каковы аватары? Например, воин, держащий в руках меч и щит, выглядит так. Большой примушительный, раскрашенный в кричащие цвета. Сверху — голова с эзотерического цвета шевелюрой. А на уровне пояса и перпендикулярно телу торчит большая, затоптая серая палка — меч. Очень трютично...

Итак — диалог. Конечно, поговорить предельно пару месяцев в Asheron's Call, я могу несколько неадекватно воспринимать другие сетевые проекты. Но если честно можете оценить прилагательные. Вид от третьего лица в изометрии. Естественно, один страсти. Явно стилизованные под аниме, но настолько много



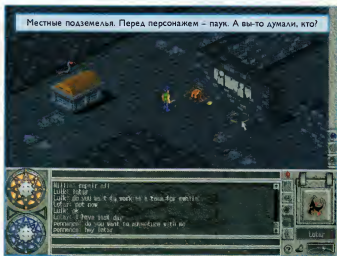
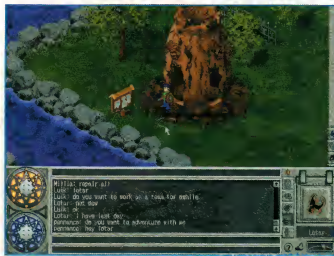
качества... Крысы — это такие маленькие карманные сардельки без различия деталей даже на семидесятидюймовом мониторе. Пауки выглядят узко — нечто полуправдавленное и с выверенными конечностями. Анимация практически отсутствует. А задержка? Это что-то. Воин, качавший в руки меч и щит, выглядит следующим образом. Большой примушительный, раскрашенный в кричащие цвета. Над ним выплывает голова с эзотерического цвета шевелюрой. А строго перпендикулярно телу на уровне пояса торчит большая, затоптая серая палка. Очень трютично... Последней же фишкой является то, что живой объект вступая осязается из виду за любым удачно расположенным предметом.

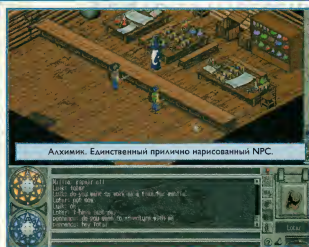
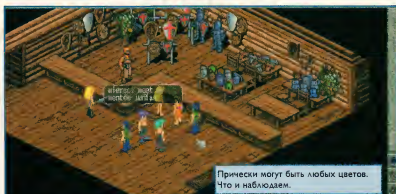
Но вернемся к моим впечатлениям. Начали обучение играть в DA, пообщавшись в качестве награды элита, денег и пару магических предметов. В итоге дали только опыта, поскольку персонаж-то был бесплатный. Зато на целый два уровня. И познаниями с управлением и интерфейсом.

сон — странно ориентированные курсорные кнопки плюс мышьный pathfinding. Сильная вещь! В плане управления подталкивает не столько сам интерфейс, сколько его сочетание с "мышью" джойстиком. Переключения происходят по "горячим" клавишам (даже не столь любимым одним "образовательным" журнал

токам), и, следовательно, экран ошивается рыбами. Информативность интерфейса корявенькая, панельки расположены неудобно. Но один шевелюры есть здесь. Это карта. А-ля Diablo. Только кто-то делал Diablo, а кто-то — Dark Ages. Один раз сил у меня не было посмотреть хвалится, но больше я это выдерживать не смог. Ну и под финиш урока меня бесплатно обучили важнейшему умению. Я смог мистическим образом определять день недели и время суток! Одна доска, в городе эта фишка не работает.

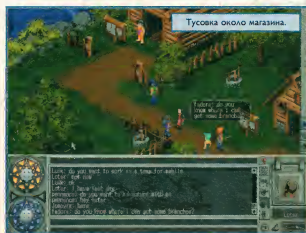
Уроки кончились, можно играть! Глобальная карта в DA разбита на несколько десятков локаций, часть из которых — населенные пункты, часть — охотничьи угодья. Основное достоинство мест обитания монстров в том, что система фильтров никогда не пускает вас в ту область, где вашему персонажу не жить по определению. В остальном все много виденное — тоща омертвела. Бой отратившие — становившись лицом к монстру (поскольку этот момент пью за ним гобоем) и адекватношь проба. Попадания не визуализируются, трупов нет, крови нет, трофеи — почти нет.





Города служат источниками квестов. Как простых, типа "найти яйцо из пауков глаз для местного алхимика", так и достаточно сложных, связанных с проникновением на охраняемые территории в ограниченное время. Это действительно охотная сторона DA, но исследовать ее у меня уже никаких сил не осталось.

Нечего о Чудной (или Чудной?) ролевой системе DA. Как уже упоминалось выше, при генерации персонажа выбирать специализацию нельзя. И, вместе с тем, классы все же есть. Стандартные. Доступны они становятся после серии ивентов. Для начала находим игрока с необходимой специализацией. Таких его в храме, где после его рекомендации даем ЭКЗАМЕНЫ на право стать, допустим, магом. Потом компьютер примет, а достойны ли вы столь высокого звания. Принимет далеко не всегда положительный. Бред, но оригинальный донельзя.



Тусовка около магазина.

ONLINE

Internet

подключение
к интернету
web-дизайн
ХОСТИНГ
регистрация
доменов
реклама
в интернете

332-4838
790-0916

Москва, м. Профсоюзная
Нахимовский пр-кт, 47
офис 1301

radio.ru

DOWNLOAD: ИСПЫТАНО ЛИЧНО...

http://www.gameland.ru

DIALUP PROF

Web страница: <http://www.dialup.ru/~dial-prof/>
Объем: 4.7 Mb
Статус: Freeware
Оценки: 9

Dial Up Network (DUN) — это обычное соединение с глобальной сетью по коммутируемому телефонному линку с помощью модема. Хотя это и ненадежный способ соединения, но все же наиболее дешевый, а поэтому и самый распространенный.

Модем производит так называемый "договор" до факса, предоставляя доступ в Интернет (провайдер). Для того чтобы дать команду для начала dialup, нужно соответствующее программное обеспечение, называемое "звонилками" (dialers). Windows, конечно, же имеет такую звонилку, но больше уж непериспособленную под нашу привередливую публику, а потому многие ищут свои звонилки, на много превосходящие Windows'ю "дуру". Таких и **DialUP PROF (DUP)**, выпущенный у нас в России, группой программистов "NoBody". Игак, строгих заветов и поощрений, что имеет этот самый DUP состоит из пяти частей. Первая часть (сервер) — это панель, содержащая небольшой комплект из шести кодов: "Звонит", "Прерывает", "Имбир", "Ю программе", "Выход". Тут все понятно без лишних слов.

Вторая часть расположена ниже первой, она показывает логи программы, то есть выполняемые команды. Третья часть звонит место в центре, слова. В ней показаны используемые пользователем соединения, например, МТУ, Девис, Караван. Вот и пошел черед четвертой, самой главной части программы, — тут находится все настройки. Всего — пять закладок, каждая имеет определенное назначение: Параметры соединения, Общие, Приключения, Мелкие, Статистика, Службы и Услуги.

Первая закладка отвечает за соединение. В ней нужно ввести логи (или учетный логин) и пароль для связи с провайдером, выбрать тип набора номера (Полный/Частичный), при необходимости записать пароль (Сохранить логи и пароль) или сохранить все настройки в заголовочный файл (Добавить).

Закладка "Общие" содержит основные настройки DUP. Тут можно отрегулировать следующие параметры: время попытки соединения (Автодозвон), время ожидания при попытке соединения (Ожидание соединения), автоматический поиск обновленных версий (Автопоиск), выбор языка (Русский/Английский) и многое другое.

Следующая закладка (Приключения) служит для автоматического старта программы после удачного входа в сеть (ICQ, EGN, @Guard). "Мелкие" служат для настройки звуков, воспроизводимых при различных режимах,

например, при установлении и разрыве соединения или в момент возникновения ошибок. Статистика, она и есть статистика, с одной простой (Подсчет времени) до самой сложной (Скорость соединения). Закладка "Службы" используется в целях безопасности, она прерывает связь в случае закрытия одной из программ, занесенной в список "Отслеживаемых приложений". Ну а в последней закладке "Утилиты" находятся самые полезные утилиты ОС Windows, к примеру, конфигурация IP адреса, Telnet, проверка системных файлов и т.д. В самом низу DUP располагается панель составная часть главного меню программы. На ней — версия программы, текущее время, месяц и год...

ADVANCED DIALER

Web страница: www.pysoft.com
Объем: 1 Mb
Статус: Shareware
Оценки: 7

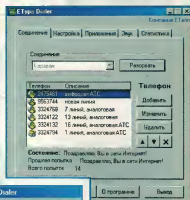
Advanced Dialer, так же как и уже знакомый нам **DialUP PROF**, является "звонилкой" высшего класса. Создан не у нас, а в далекой Америке, в таком же далеком 1998 году. Ну-с, поехали...

Главное меню AD состоит из... большого баннера, развещающегося на самом верхе, семи кнопок, центрального окна соединений и нижней лог-строки. Кнопки отвечают за главные команды, к примеру, Звонит (DialUp), Прерывает связь (Hang Up) или Бесконечный автодозвон (Keep). Кроме того, там есть вход в различные настройки программы (Options), подает потраченных денег за пребывание в Сети (Graphics), помощь (Help) и регистрацию (Registration). Подсчет происходит в соответствии с заданной пользователем информацией, а именно: цена за минуту сетевого времени днем, вечером и утром, название соединения, его цвет. После этого AD будет вести учет каждого соединения и общий результат выводить в графическом виде, таким образом постоянно поддерживая пользователя в курсе дела.

Опции в AD распределены на четыре закладки: Главная (General), Шрифты (Fonts), Действия (Actions), Расписание (Scheduling). В "главной" можно настроить работу программы, например, включить запись всех присланных при входе в online IP адресов или сделать так, чтобы AD всегда находился в десктопе меню Windows или автоматически входил в Интернет при каждом запуске системы.

В закладке Fonts — разнобразный выбор шрифтов для AD. AD является самой интересной закладкой. С ее помощью можно поставить программу определенной задачи, которая будет выполняться в одном из следующих случаев: при входе и выходе из сети, просто при запуске программы. Например, при входе в сеть будут включаться EGN или ICQ, а по выходе — выключаться. А для того чтобы назначать время автоматического входа/выхода в сеть, понадобится последняя закладка (Scheduler).

Теперь вернемся к главному меню. Центральное окно соединений находится в самом центре. В нем можно создавать новые соединения (New), настраивать их (Info) и удалять старые, ненужные (Delete). Рядом с центральным окном, пребывания в online (время текущего соединения, общее время соединений за текущий день и даже за текущий месяц). Лог-строка "раскоманд" в самом конце



главного меню — тут вся информация о текущем соединении и режиме работы программы.

S.A.D.J. Выбирая программу, находите из потребностей. И утилите — за качество соединения на одну звонилку не отвечает, поэтому следуйте принципу: если вы привередливы и нуждаетесь в полной комфортности, то подтвердите **DialUP**, ну а если волнуют деньги и интерфейс, то **Advanced Dialer**.

PS от Doter's

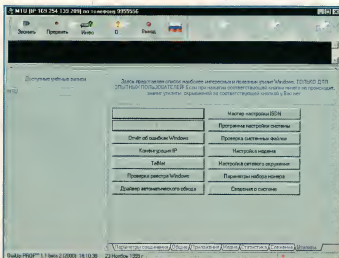
Очень общо, что автор обзор прошел мимо **Edialer** (работает под Windows 95/98/NT4.0), эта удобная и функциональная "звонилка", которой пользовался уже второй год. Как редактор раздела, следуя попутной ситуации и привоку избранной места из описания этого продукта на сайте (www.net.ru/~gorbachev/edialer/). С разрешения разработчика — Александра Горбача, кратко же:

- **"Etype Dialer"** умеет:
 - добавляться по нескольким телефонным номерам и автоматически восстанавливать соединения;
 - вести статистику времени на линии и журнал (лог-файл) сеансов;
 - оповещать голосом или мелодией о соединении/отключении от Интернет;
 - запускать клиентские программы после установив соединения;
 - начинать добавляться сразу после своего запуска;
 - интегрироваться как стандартная звонилка Windows;
 - программироваться на установку и разрыв связи в определенное время (таймер).

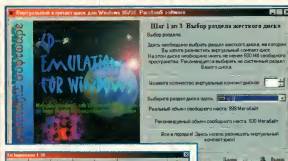
Самое же главное — он позволяет не следить за процессом dialup'а! Запустил **Edialer** и врубил колесики на полную мощность. Звонилка охотно иди заваривать кофе — **Edialer** будет терпеливо обзванивать ВСЕ заданные номера ПО КРУТУ и, довольный, известит пользователя. **Edialer** сообщит о потерю соединения и начнет его восстанавливать без вашего участия (если включили соответствующую опцию в настройке).

Может быть, **Etype Dialer** и не самая лучшая программа в ее своем классе, но зато, надеюсь, самая простая в настройке и освоении. Опытный пользователь (тем, кто может, к примеру, сам настроить **DialUp** без каких-либо трудностей) я могу порекомендовать **Advanced Dialer** — одну из лучших программ, по моему подписчике **RUINETNET**.

Программа является бесплатной (freeware), интерфейс русскоязычный, практически у всех известных управлений имеются "звонки" — небольшие выполняющие подзакон, облегчающие знакомство с программой. **Etype Dialer** тестируется под Windows 95, OS/2, Windows NT 4.0 Server и Windows NT 4.0 Workstation. Понятно, что успешно работает и под Windows 98, хотя лично не проверял...



#1(58), ЯНВАРЬ 2000



ЭМУЛЯТОР CD-ROM

Web страница: www.geocities.com/alexy_per
Объем: 1.1 Mb
Статус: Freeware
Оценка: 5

Каждый геймер сталкивается с финансовыми проблемами при попытке купить все ожидаемые игры. Цивилизованное решение этой проблемы только одно, обмен игрушками с друзьями. Но зачем же потом их стирать, если можно воспользоваться эмулятором и, "привзав" игру от CD-ROM'a, оставить ее на своем жестком диске?

1ST IMPRESSION 1.30

Web страница: www.gromada.com
Объем: 878 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 4

Как всем надоели примитивные заставки Windows 95/98! Никогда от этого не деться, думаете вы, ан нет, можно обойтись и без них или "подправить" их при помощи 1st Impression. Например, при входе поставить

лучший орнамент из Quake III или при выходе заставить потопаться...

SHELLTELNET

Web страница: www.rudenko.com
Объем: 522 Kb
Статус: Shareware
Оценка: 6

Многие пользователи домашней сети проводят время за чатом (разговором с другими пользователями). Некоторые пользуются программами ICQ или EGN, некоторые IRC и простыми http-чатами. Есть небольшая категория людей, которые пользуются программой TelNet, изначально входящую в Windows. Простота интерфейса убивает наповал, ведь кроме командной строки и разговорного окна там ничего нет. ShellTelnet исправит это.

CPUSTABILITY TEST

Web страница: www.sauhinah.ru/1516/
Объем: 415 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 4

Процессор — дело тонкое, и узнать его точную "характеристику" почти невозможно, а подсказ это необходимо. Например, при покупке нового процессора нельзя быть полностью уверенным, что продавец сказал правду и это на самом деле Pentium III, а не Pentium II. CPU Stability Test поможет любому пользователю проверить не только основные параметры процессора, но и детальные образцы его протестировать.



Web страница: <http://zhelka.hypemart.net>
Объем: 315 Kb
Статус: Freeware
Оценка: 3

Эта программа для компьютерных маньяков, задержанных вирусом Мауса. Суть работы заключается в том, что с помощью Key пользователь может управлять работой клавиатуры — мышкой (печатать, например). Трудно представить случаи, в которых может понадобиться Key, но все же полезно взять ее на вооружение, а вдруг клавиатура рухнет, что тогда?

CAI-ONLINE



ЭКСПЕРТ: Борис Болотов a.k.a. Bob (bobik@gameland.ru)

HTML НАЧИНАЮЩЕГО ИНТЕРНЕТЧИКА

Продолжение. Начало — CI 17/30

Сегодня мы продолжим разговор о картинках в Internet. Вначале рассмотрим некоторые технические подробности размещения изображений на страницах, затем перейдем к увлекательному процессу создания анимированных изображений.

КАРТИНКИ НА СТРАНИЦЕ: ГДЕ И КАК

При размещении созданной картинки очень важно определить ее положение относительно других элементов оформления — текста и других картинок. Если вставить картинку в редакторный текст при помощи Insert > Picture > From File... (Вставить > Картинку > Из файла...), то она появится там, где находится курсор. К аналогичному результату приведет перетаскивание картинки из Folder List (Список папок). При этом картинку можно вставить как непосредственно в текст, так и в пустой параграф.

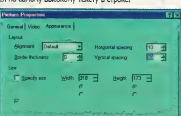
Картинка 1 вставлена непосредственно в текст в произвольном месте. По умолчанию нижняя граница картинки совпадает с линией строки текста.

Картинка 2 вставлена в текст в произвольном месте этого абзаца. Затем применено форматирование Left. Текст обтекает картинку справа.

Картинка 3 вставлена в текст в произвольном месте этого абзаца. Затем применено форматирование Right. Текст обтекает картинку слева.

заклад, а видео также пока не имеет к нам отношения, поэтому выбираем закладку Appearance (Внешний вид). В списке Alignment (выравнивание) задан один из способов размещения в тексте:

1. Default (по умолчанию). Способ расположения картинки выбирает браузер клиента — это плохо, так как возможны разночтения.
2. Left (слева). Картинка сдвигается к левому полю, а текст обтекает ее справа.
3. Right (справа). Картинка сдвигается к правому полю, а текст обтекает слева.
4. Top (сверху). Верх картинки выравнивается по самому высокому элементу строки.
5. TextTop (сверху текста). Верх картинки выравнивается по самому высокому тексту в строке.



6. Middle (посередине). Базовая линия строки (аналог линии в школьной тетради) находится в середине высоты картинки.
7. AbsMiddle (посередине абсолютно). Середина высоты строки совпадает с серединой высоты картинки.
8. Baseline (по базовой линии, см. пункт 6). Нижняя граница картинки совпадает с базовой линией строки.
9. Bottom (снизу). Нижняя граница картинки совпадает с нижней границей строки.
10. AbsBottom (снизу абсолютно). Нижняя граница картинки совпадает с нижней границей строки.
11. Center (по центру). То же, что и AbsMiddle (см. пункт 7).

Из всего многообразия наиболее часто используются способы Left и Right, вполне пригодные для создания текста и иллюстраций.

Диалог Picture Properties > Appearance позволяет также задать размер картинкального и персонального отступа (Horizontal Spacing & Vertical Spacing) для нашего рисунка. Не нулевые значения отступов позволяют отделить изображение от обтекающего его текста, как это обычно делается в издательских программах.

Регулировка толщине края вокруг картинки (Border Thickness) можно для почти любого изображения, что данная картинка является гиперссылкой. Однако более изысканный способ сделать это — создание кнопок и других элементов управления.

Кроме того, в этом диалоге можно указать размеры картинки. FrontPage автоматически определяет размеры картинки, когда вы вставляете изображение в файл. Не следует менять размер картинки в FrontPage — если

нужно увеличить или уменьшить изображение, воспользуйтесь графическим редактором и вставьте новую картинку в HTML-документ.

Для размещения картинок на страницах часто используются таблицы, разговор о которых пойдет позже. Сравнительно недавно разработанный метод абсолютного позиционирования (*Absolute Positioning*): с применением слов позволяет обеспечить максимальный контроль над размещением картинок и других элементов. Однако этот подход сложен для начинающего Web-автора и требует большой аккуратности в использовании.

АНИМИРОВАННЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ: ВВЕДЕНИЕ

Под анимированными изображениями в Internet понимают графические файлы, включающие несколько последовательно отображаемых статических изображений, создавая тем самым анимационный эффект. На сегодняшний день практически все браузеры поддерживают анимированные изображения в формате GIF (ограничение в 256 цветов, присущее этому формату, остается в силе и для анимации). Для создания анимации



нашей в рассмотрении нами ранее Adobe ImageReady имеется целый набор средств, делегируя процесс легким и понятным. Типичный пример использования анимированных изображений — баннерная реклама.

Для создания анимации нам понадобятся два плагина: *Animation* (анимация) и *Layers* (слои).

СЛОИ/ПЛЕНКИ

Для редактирования изображений в Adobe Photoshop (и, следовательно, в Adobe ImageReady) применяется концепция слоев. При этом все изображение состоит из отдельных слоев. Такой подход — не изобретение Adobe — сложен применяется, например, в мультипликации. Создатели рисованных мультфильмов пользуются прозрачными пленками, наложение которых друг на друга и дает полную картинку. При этом для изменения того или иного фрагмента нужно перерисовать изображение только на одной пленке. Слои в компьютерном варианте работают так же, обеспечивая еще и некоторые дополнительные возможности: например, управление прозрачностью слоев с помощью движка *Opacity* (непрозрачность) в палитре *Layers*.

Чтобы описать работу со слоями, создадим в Adobe ImageReady новый файл размером 200x100 пикселей, заполнив его белым цветом (*White*). В палитре *Layers* отображается единственный слой *Layer 1* (слой 1). Теперь в палитре инструментов выберем инструмент для рисования прямоугольником и нарисуем несколько разноцветных прямоугольников, каждый раз меняя цвет рисования.

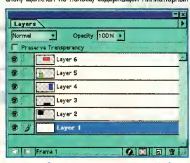
В палитре *Layers* мы увидим, что каждый вновь нарисованный прямоугольник попадает на новый слой. Теперь, если мы захотим изменить отдельно взятый прямоугольник, нам нужно сделать текущим тот слой, на котором он нарисован. Вот как картинка получалась у автора этих строк:

В этом изображении всего 6 слоев: один слой для белого фона и 5 слоев для 5 прямоугольников. Еще раз вернемся к палитре *Layers* (слои) и рассмотрим ее функциональность.

Помимо отображения всех слоев изображения, эта палитра позволяет выбрать активный слой (то есть ту "пленку с изображением",



на которой мы сейчас рисуем) и дает возможность управлять видимостью слоев (вставлять и вынимать из стопки отдельные "пленки"). Чтобы выбрать активный слой, щелкнем по полю, содержащей миниатюры



вариант изображения слоя и его название. Чтобы переклопать видимость слоев, пользуемся колонкой с символами глаза — при нажатии включается и выключается видимость соответствующего слоя. В соседней колонке можно связать один или более слоев с текущим, например, для совместного перемещения (повелив изображение целиком). Всплывшая мышькой по полю с названием слоя и двигая ее вверх или вниз, мы можем легко изменить порядок следования слоев в изображении (поменять пленки местами). И, как уже упоминалось, с помощью движка *Opacity* (непрозрачность) можно изменять прозрачность слоя. При этом 100% непрозрачности соответствует полной непрозрачности слоя, когда элементы лежат ниже слоев не видны сквозь элементы текущего слоя. Создание эффекта прозрачности невозможно с помощью традиционных пленок, но Adobe ImageReady легко справляется с этой задачей.

ПРОСТЕЙШАЯ АНИМАЦИЯ

Перейдем теперь к созданию простейшей анимации, исходя из того абстрактного произведения, которое мы нарисовали. Попробуем поближе палитру *Animation* (или включим ее, если она выключена). Анимированное изображение, как известно, состоит из отдельных кадров, называемых в английском языке *Frames* (букавы: рамки). Палитра *Animation* показывает все отдельные кадры анимированного изображения и позволяет переключаться от одного кадра к другому и менять параметры каждого отдельно взятого кадра.

Наша будущая анимация сейчас состоит из одного кадра — того изображения, которое мы нарисовали. Поставим задачу: сделать появившимся один за другим разноцветные прямоугольники. Поняв о тесной связи слоев и анимации, включим в палитре *Layers* видимость всех слоев, кроме белого фона. Миниатюрный вариант изображения в палитре *Animation* показывает результат: белый фон. Теперь создадим новый кадр анимации, нажав кнопку с изображением листа бумаги.



Создается новый кадр анимации. Пока он полностью совпадает с предыдущим. Включив видимость первого прямоугольника на слое 2 (*Layer 2*). Во втором кадре появляется один черный прямоугольник. Создан еще кадр (третий) и включив видимость следующего слоя. Повторение этой процедуры завершается на шестом кадре, который содержит все пять изначально нарисованных прямоугольников.

По умолчанию кадры следуют один за другим без задержки. Adobe ImageReady позволяет задать время пребывания кадра на экране (*Delay* — задержка). Это задается в секундах, например, мы можем задать изображение кадра в палитре. В нашем случае зададим задержку, равную двум секундам, для последнего кадра анимации, чтобы иметь возможность насладиться видом всех прямоугольников сразу. В левом нижнем углу палитры *Animation* находится кнопка, позволяющая изменить режим анимации (*looping*) анимации. По умолчанию наша анимация будет повторяться снова и снова бесконечное число раз (*forever*). Среди других вариантов — однократное проигрывание анимации (*once*) и заданное количество повторений (*other...*). Оставим значение *forever*.

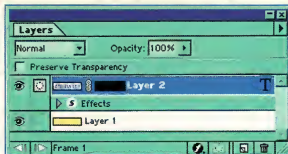
Наша первая анимация готова. Нажатием кнопки "пуск" на палитре *Animation* запустим проигрывание анимации. В таком режиме мы можем видеть, как будет выглядеть наш продукт. Однако временные параметры анимации при проигрывании ее в Adobe ImageReady могут отличаться от заданных нами. Поэтому для просмотра в условиях, идентичных реальным, используем браузер. Выберем в палитре *Optimization* способ оптимизации изображения. Для анимации подберем только формат GIF. Для нашей 5-цветной картинки выберем 8 цветов в поле *Colors* при выбранной палитре (*Adaptive*) и отключим прозрачность. Наименьшим заказом *Optimized* (оптимизированное изображение) — это графическое файла и при помощи кнопки "пуск" прокатим анимацию. Для окончательного просмотра используем меню *File > Preview In...* — Internet Explorer (или напомним *Ctrl+Alt+P*).

К сожалению, наш способ общения с читателем посредством булети не позволяет продемонстрировать анимацию в действии. Поэтому настоятельно советуем вам самим попробовать сделать то же, что мы только что сделали — эффект будет вполне потрясающим. Кстати, после отключения палитры *ImageReady* нашей анимированной картинки, увеличенной в 3 раза (до размера 600x300 пикселей), размер GIF-файла составил всего лишь 1,886 Кбайт.

АНИМИРОВАННЫЙ ТЕКСТ

Одно из распространенных применений анимации — создание постепенно появляющегося текста. На примере создания анимации такого типа мы изучим дальнейшие возможности Adobe ImageReady для создания анимированных изображений.

Для начала создадим новый файл — полюсом 200x50 с белым фоном. Набрав любимым шрифтом *Domkatz* (название любимого журнала на полароиде) на языке кириллице (например, *Emboss*). Расположим слой с текстом посередине изображения при помощи меню *Layer > Set Layer Position...* (В окне диалога выставим расположение (*Center*) по горизонтали и по вертикали и укажем нулевые значения отступов). В полученном изображении перенесем текст чуть выше его нынешней позиции повторным нажатием стрелки вверх. Пос-



ле этого при желании можно цвет текста и фона и перекондит собственноручно к созданию анимации. Сохраним полученное изображение в формате Adobe Photoshop при помощи **File > Save...** (Файл > Сохранить). Оно понадобится нам в дальнейшем при создании анимации вторым способом.

Способ первый

СТРАНА ИГР

Нарисованное изображение — последний кадр нашей анимации. В режиме редактирования текста удалим все буквы, кроме первой буквы "С". Прослужим текущий слой при помощи команды **Layer > Duplicate Layer**. В режиме редактирования текста добавим следующую букву "Т" и снова продублируем слой. Будем продолжать эти операции до последней буквы "Р", не забывая, разумеется, пробел между словами. После этого изображение будет состоять из большого количества наложенных друг на друга слоев, и такое его состояние будет отображено в палитре **Layers** (Слои). Для создания кадров воспользуемся функцией автоматического генерирования кадров из имеющихся слоев. В палитре **Animation** (Анимация) нажимаем на треугольник в верхнем правом углу и в появившемся меню выбираем пункт **Make Frames From Layers** (Создать Кадры Из Слоев). В результате получаем 11 кадров, отличающихся друг от друга на одну букву. Конечно бы, все хорошо, но наш величественный желтый фон присутствует только в первом кадре. Логично: каждый слой стал кадром. Для исправления положения делаем слой с фоном текущим в палитре **Layers**. Нажимаем все тот же треугольник в палитре **Animation** и выбираем из меню пункт **Match Layer Across Frames** (Согласовать Слой В Кадрах). Теперь фон появился во всех кадрах. Дальнейшие действия нам уже знакомы: подбираем режим оптимизации (например, 128-цветный GIF), просчитываем анимацию в **Adobe ImageReady**, в браузере и сохраняем оптимизированное изображение. При этом не забываем установить задержку для последнего кадра, иначе прочтешь надпись будет не очень легко.

Способ второй

СТРАНА ИГР

Хотя описание первого способа заняло немалого текста, если вы попробовали применить его на практике, то увидите, что такой процесс анимации довольно трудоемок. Попробуем применить другой способ, требующий существенно меньших усилий (травда, приходящий и к несколько иному результату). Раскрасить этот прием совершенно необходимо, так как анимированный текст — лишь один из немногих случаев его использования. Откроем сохраненный файл с синим текстом на желтом фоне (впрочем, цвета не имеют значения). Сделаем активным слой с текстом. Для того чтобы описать текст для глаз пользователя в первом кадре, применим спе-

циальный прием, называемый маской. Выделим весь слой изображения, воспользовавшись меню **Select > All** (Выделить > Все). Теперь добавим к нашему слою маску, охватывающую всю выделенную область. Выберем из меню **Layer > Add Layer Mask > Hide Selection** (Слой > Добавить Маску Слой > Скрыть Выделенную Область). Теперь текст скрыт маской, но фон остался видимым, поскольку произведенные изменения его не затрагивали. Внимательно изучим отражение сделанного нами в палитре **Layers** (Слои).

Созданная маска слоя появилась в виде черного прямоугольника рядом с миниатюрным изображением своего слоя. Значок маски (круг в квадрате) в колонке, показывающей текущий редактируемый слой, говорит нам о том, что редактирование будет затрагивать не изображение слоя, а его маску. По умолчанию маска слоя привязана к слою, что отображается при помощи цепочки между миниатюрой слоя и миниатюрой маски. Поскольку для дальнейших действий нам придется переместить маску относительно слоя, разорвем цепочку между слоем и маской. Щелчком по соединяющей их цепочке, после чего она исчезнет. Создадим в палитре **Animation** новый кадр. Это будет последний кадр нашего анимированного изображения. Теперь передвинем маску так, чтобы текст стал полностью виден. Сделав это при помощи меню **Layer > Set Layer Position...** (Слой > Установить Расположение Слоя...). В окне диалогов установим смещение от текущей позиции (**Current Position**) на 200 пикселей по горизонтали без вертикального смещения. При этом маска переместится так, что ее левая граница совпадет с правой границей изображения (ширина которого составляет как раз 200 пикселей). Текст снова появился на экране. Опять посмотрим на палитру **Layers** (слои). Прямую цепочку, соответствующую маске, стал белым, обозначая, что маской в области изображения нет — мы убрали ее за пределы картинки.

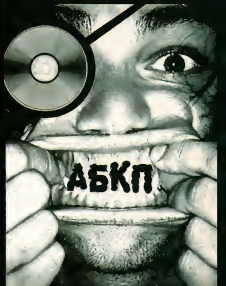
Теперь мы имеем первый и последний кадры анимации. Если нажать кнопку **Пуск** на палитре **Animation**, мы увидим мигающий текст. Но это не то, что нам нужно. Для получения полноценной анимации нам нужны промежуточные кадры, отражающие процесс постепенного появления текста. В мультипликации процесс создания промежуточных кадров получил название **Tweening** (от английского слова between — между). Эта работа при выполнении ее вручную занимает основную часть времени, затрачиваемого на создание мультифильма. К счастью, у нас в руках мощный инструмент **Adobe ImageReady**, который выполнит **tweening** меньше чем за секунду без нашего вмешательства. Нам следует лишь указать, что и как нужно делать.

В палитре **Animation** делаем текущим первый кадр. Нажимаем треугольник в верхнем правом углу палитры и выбираем в меню пункт **Tween...**. Появится окно диалогов **Tween**:

В пункте **Layers** (Слои) выбираем **All Layers** (Все слои), поскольку промежуточные кадры должны также содержать и фоновую картинку желтого цвета. В пункте **Parameters** (Параметры) выбираем только **Position** (Положение), поскольку нам нужно отследить лишь положение маски, которую мы перемещали. В пункте **Tween with** (Сделать плавный переход к) выбираем **Next Frame** (Следующий Кадр) — именно к нему нам и надо прийти. И, наконец, указываем, сколько кадров нужно добавить между существующими первым и последним (**Frames To Add**). Для нашей небольшой анимации вполне хватит двадцати кадров. Нажимаем **OK** и видим, как в палитре **Animation** появляются новые кадры. Переходим к последнему кадру, устанавливаем двукратную задержку и просчитываем созданную анимацию. Выберем подходящий способ оптимизации и сохраняем оптимизированное изображение.

Сегодня мы рассмотрели основные подходы к созданию анимированных изображений. Для получения дополнительных сведений рекомендуем взять несколько анимированных баннеров и проанализировать их в **Adobe ImageReady**. А в следующий раз мы рассмотрим еще несколько примеров анимации и продолжим разговор о разнообразных применениях графики в Internet.

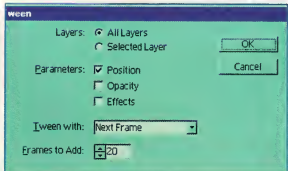
CM-ONLINE



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

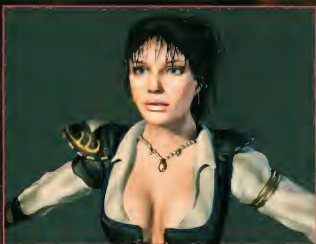
Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертиз в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ





СЕЗОН ОХОТЫ НА БАГОВ



Платформа: PC
Жанр: RPG/Adventure
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin
Требования к компьютеру: PIII 500, 128Mb RAM, Glide API
Интернет: <http://www.ultima9.com/>

ULTIMA IX: ASCENTION

3

Сергей Дрегалкин

наете, когда возникает действительно противоречивое чувство? Нет, не в тот момент, когда вы наблюдаете, как ваша теща падает с обрыва на вашей свежескупленной машине. Это все семечки. По-настоящему испытать на себе прелесть нахождения меж двух экстремальных крайностей можно только играя в Ultima IX. Вот уж где действительно прочувствуете колоссальную разницу между теорией и практикой!..

ФИНИТА/КОМЕДИЯ

Нельзя, просто невозможно начать разговор о заключительной девятой части сериала Ultima без небольшого экскурса. Нужно понимать, что Ultima IX — это не просто очередная серия несконченной оперы. Это финал. Финал величайшего за всю историю электронных развлечений ролевого сериала.

Итак, Ультия. Творение Лорда Британша, в миру известного как Ричард Гарриотт (Richard Garriott). Сериал с двадцатилетним(!) стажем, состоящий из трех трилогий, связанных между собой хитропрятанной сюжетной линией. Главный герой бесконечных странствий — Аватар (Avatar), которому уготовлена судьба вечного спасителя земель Британнии (Britannia)...

Откровенно говоря, для меня Ультия не стала объектом культового поклонения. Интерес к серии появился только после анонса назумевшей «незаконнорожденной» Ultima Online, да и то он быстро сошел на нет. До-

вольно белло просмотрев Ultima VIII: Pagat и связь из двух серий Ultima VII, я убедился, что это не мое. При всем уважении и почтении — не мое.

Но Ultima IX — дело совершенно иное. Игра изначально задумывалась как апогей, как кульминация всей серии. Она должна была стать чем-то потрясающим, грандиозным, полнотелым. И, в принципе, все к этому шло. Да только споткнулось на финишной прямой.

Судите сами. Потенциал у Ultima IX фантастический, и я еще приведу много наусу примеров, которые сей факт четко подтверждают. Но другой вопрос, что потенциал этот недоступен. Причина банальна и ужасна — проект абсолютно сырой. Неделанный. Кишащий багами.

И что теперь прикажете делать? Выход один. Придется повествовать как бы о двух играх — Ультия теоретической и Ультия реальной. Совсем как русский писателю и русский устю...

ГОЛАЯ ТЕОРИЯ

Скажите, вы видели когда-нибудь на АЭС надпись «1 литр=1 литр», от которой у иностранцев глаза округ-

ДОСТОИНСТВА

Колоритнейшая сюжетная линия, потрясающий своей интерактивностью мир, отличное озвучивание персонажей, глобальный масштаб действия.

НЕДОСТАТКИ

Бесконечные баги, «сырость» релиза, не слишком удачный интерфейс, заоблачные системные требования при низкой производительности.

РЕЗЮМЕ

Игра, претендующая на титул «Самая Противоречивая Игра Года» — величественные задумки при ужасной реализации. Только для фанов и/или профессионалов.

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 15 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

7.5

ляются до размера среднего блюда? Так вот, под почти такой же эгидой проходит и Ultima IX, разве что нужно слегка обновить транспарант и вывести на нем «3 стрелы=3 стрелы».

Другими словами — игра ИНТЕРАКТИВНА. Действитель-



но удивительно интерактивна и жива, если можно так выразиться. Да-да, окружающий мир не олицетворяет собой некий абстрактный антураж. Он именно живет и диктует всем своим обитателям законы. И не наоборот.

Примеры? Сколько угодно. Начнем с трех стрел, которые действительно являются тремя стрелами, без обмана. Потом почти ВСЕ объекты, на которые натыкается алчущий взгляд героя, можно, по крайней мере, перетаскать с места на место — то, что обычно является частью текстур в трехмерных играх (юниты в шкафах, тарелки на столе и т.п.), в Ultima IX предстает самостоятельными объектами. Телевизор включается и начинает работать, часы показывают правильное игровое время, тостер жарит аппетитные ломтики хлеба, выключатель зажигает и гасит свет — и вообще, по дому Аватара можно слоняться часами, экспериментируя со всем порядком и неизменно получая какой-то ответный эффект. В дальнейшем концентрация таких интерактивных объектов несколько снизится, но все равно, поверьте, их будет гораздо больше, чем в любой другой игре.

Проникли? Я тоже проник. Но, как оказалось, все это было только началом. Потрясающе реализованы погодные катаклизмы, например, дожди с грозой. А как удивительно красиво тает снег в марше заката, постепенно погружаясь в синеву ночи. Вот где была моя муза! Нет, честное слово, мир порождает своей интерактивностью и стройностью — жители городов не празднично шагают по улицам, а целенаправленно спешат по своим делам, многие узнают Аватара и здороваются со своим, странники не просто стоят словно статуи, а прохаживаются по охраняемой территории, крохоты и появляющаяся оруженосцы... Эх, да что говорить!

Впрочем, чего это я все о графике? Давайте обратимся к главному герою. Аватар, следует признать, выглядит молодцом — хорошо сохранился, буду, не нагулял, брюшко не отстал. Он по-прежнему в хорошей спортивной форме, за что честь ему и хвала.

Сложно назвать процесс «изменения Аватара под свой вкус и стиль» генерацией персонажа, так как главный герой — личность достаточно самобытная и яркая. Но давайте по старинке пользоваться привычной терминологией. Итак, процесс генерации персонажа в Ultima IX ничем не отличается от процесса генерации в предыдущих частях. Во время вводной части, по совместительству выполняющую роль туториала, нам предлагают несколько каверных вопросов, ответы на которые и определяют класс будущего персонажа. Вопросы, повторю, будут каверными. Например, что-то из серии: «Вы убьете человека, который двадцать лет назад убил вашего друга? Ругать или убивать подрастает маленькая дочь. В ваших руках его судьба» — проявите ли вы сострадание или справедливости?.. Вот и думай. И таких вопросов вам будет задавать довольно много, а в итоге определят основную черту характера, в соответствии с которой и будет определен класс персонажа. Всего в Ultima IX доступно восемь классов — Mage, Bard, Fighter, Druid, Tinker, Paladin, Ranger, Shepard. Более подробно говорить о них не буду — идея ясна, а подробности (в том числе и как выбрать приглянувшийся класс) ищите в руководстве на задворках журнала.

Вобщем, чего восемь является роковым для игры. Сечас объясню. Дело все том, что по сюжету в Британию вновь злобует демон Страж (Guardian). Для тех, кто не в курсе — с этим красавцем Аватар относительно ус-



пешно борется с седьмой частью сериала. Так вот, Страж вызволил из-под земли гигантские колонны, которые устремились к небу в восьми центральных городах волшебной страны. При этом в каждом городе жители лишились какой-либо добродетели. Например, в столице — начисто забыли о сострадании, и местный управляющий взял и сослал всех несчастных калек и инвалидов в резервацию. Но самое интересное, что свои действия он вымостил Благими помыслами — дескать, боремся за чистоту нации, зачем нам тунеядцы, которые не способны работать на благо отечества и т.д. Молодцы ребята из Origin — они сумели провести очень изящные параллели между сюжетом собственной игры и реалиями нашего мира!

Но вернемся к бедам Британии. Еще один побочный эффект от деятельности Стража — полная реализация волшебства. Рабочими остались только простейшие заклинания, приписанные к Линейной Магии (Linear Magic). Чтобы сделать доступными более могущественные заклинания — извольте вернуть людям утерянную добродетель. Отдадите жителям столицы сострадание — получите доступ к заклинаниям Первого Круга (First Circle) и так далее, пока не доберетесь до последнего Восьмого Круга (Eight Circle). Кстати, чтобы получить spells, ну, конечно, нужно сначала раздобыть необходимые реагенты и принести их к приворотнику нагу (удивительно рассеянный, но крайне деловая персона!). Зато потом, когда заклинания будут выучены, никаких реагентов не нужно — расходуется только мана.

Ну, хорошо, а как спасать жителей? Для этого нужно вернуть в местные храмы священные реликвии — руны (Rune). Естественно, этих рунов и рун — akurat по восемь штук. Кто бы сомневался.

Теперь несколько слов о прогрессе персонажа. Откровенно говоря, статистика и ролевая модель в Ultima IX были упрощены до максимума. Из числовых атрибутов остались только мана да хит-поинты; а все системы (включая разные виды оружия — кулаками, одноручным, двуручным, посохами и дистантным оружием) и базовые характеристики (ловкость, сила и интеллект) отображаются словами: «слабо», «хорошо», «средне» и т.д. Повышение характеристик — внимание — происходит после того, как будет возвращена в храм очередная рун. Никакого опыта за уничтожение противников! Поэтому сразу рекомендую избегать ненужных стычек — от них нет никакой практической пользы, если не считать за оную некоторые количество злотоп, которые выпадают из трупов поверженных врагов. Ну а скиллы повышаются за деньги у более опытных мастеров.

Все информация, в том числе и о статистике персонажа, помещается в журнал. В нем можно найти сведения о противниках, список текущих квестов, а также полнейший сервис, связанный с сохранением/загрузкой и возможностями опции игры. Другой вопрос, что немногочисленные пространственные перестановки журнала, впрочем, и это можно обойти, если запомнить клавиши быстрого вызова нужных страниц.

Интерфейс Ultima IX достаточно прост, не требует оп-

ределенного привыкания. Четыре столбика-индикатора в углах экрана отображают текущее состояние персонажа и параметры его экипировки — защищенность, атаковую силу оружия, количество хит-поинтов и количество маны. Занятно, что столбики изначально имеют строго фиксированный размер и обладают двумя отметками — максимальной значением характеристики и текущее значение характеристики. В нижней части расположен пояс с двенадцатью карманами, куда можно поместить предметы или заклинания. Нажатием соответствующей функциональной клавиши (F1-F12) вызываются нужные предмети. Удобно и просто.

Нужно ли говорить, что сюжетная линия Ultima IX достойна самой высокой похвалы? Уж если основная концепция, связанная с возвращением в серию людей добродетели, сама по себе уникальна и необычна, то про выигранные сюжет вообще можно сказать песню. А как великолепно озвучены NPC! Я был потрясен поразе, когда услышал, как сорвался голос у одного из жителей города, когда он возмущался поведением «этого идиота!». А какой мужику звучит сонный и выразительный голос самого Аватара!..

Разумеется, помимо основной сюжетной линии существует множество дополнительных квестов. Причем многие из них зовутся «Easter Eggs», что по смыслу соответствует нашему слову «прикол». Например, один из самых смешных заключенных будет утверждать, что именно он и есть Лорд Бритни. Так самое забавное, что его озвучивал не кто иной... как сам Ричард Гарriott! Или другой приколы, связанный с изготовлением отравы для Лорда Бритни (того, который в игре, разумеется). А чего стоить кинуть с названием «Everything an Avatar needs to know about sex»? Опять же — bravo, Origin!

Если говорить в целом, то Ultima IX сделала шаг в сторону от классических представлений о ролевой игре и стала ближе к жанру Adventure. Как я уже говорил, ролевая модель заметно упростилась, сюжетная линия стала более четко определена, характеристики персонажа менее достаточно условной ролевой. Но сама игра не стала от этого менее ролевой. В ней есть вполне уникальная атмосфера, четкая стилистика и завораживающий сюжет. А из юж, согласитесь, и складывается костяк любой настоящей ролевой игры.

ВУЛЬГАРНО ОБНАЖЕННАЯ ПРАКТИКА

Что же, если так все заманчиво до настольного бильярда, то где заоблачный финальный босс? А нет его. Нет по одной простой причине — не смогли...

Давайте разбирать по косточкам. Начну с достаточно мелких недоработок, которые, в общем-то, и недостатками в них не назовешь. Например, несколько смущает полная неуязвимость NPC — как для Аватара, так и для монстров. Также нелепо выглядит солидное количество волос (позорных!), обитающих в двадцати метрах от загородного дома Аватара. Или телевизор, который показывает лишь один и тот же рекламный ролик протяженностью в несколько секунд. А как нам нравятся, что Аватар благополучно подбирает с пола кусок сыра и, глядя на колпоскользящую в углу мышь, с хмурым сердцем подобирает продукт... ммм... не первой свежести? Потом непонятно, почему Аватар может спокойно убить Йоло, с кем сражался бок о бок в предыдущей



щих частях сериала, и вообще никак этот акт вандализма не прокомментируйте? Уж не распространялось влияние Стража и на нашего героя? Физика мира тоже порой преподносит сюрпризы — предметы могут взлететь в воздухе (особенно на краю какого-либо возвышения), стрелы совершенно безымянно вылетают из стекла окон и так далее. Но все это, повторю, не смертельно. Даже если очень строго и с изощренным пристрастием подходить — можно скинуть палуба от макета. Но если вы посмотрите на финальную сцену, то увидите, что речь идет о совершенно иных суммах.

Переходим к по-настоящему серьезным просчетам и фиаско. Главная игла, которой колот несчастных разработчиков все кому ни лень, — это безумно медленная работа игры. Причин на счет мощных машин, где даже Quake 3 вместе с Unreal чувствовали бы себя достаточно комфортно и выдвигали солидное число кадров в секунду. Лучше сидите, коли стоите на свих дрых, — Ultima IX отчаянно тормозит на компьютере с конфигурацией PIII 450, 128Mb RAM и TNT2! Уверен, что у большинства из вас, уважаемые читатели, более скромные машины. Я и сам дома держу старый добрый проверенный временем P200, 64Mb, Voodoo2 12Mb, потону с дисками Ultima IX к шелк с сапоку компьютеру как ипохондрик в свес-шоп — с интересом, не более. И представляете мое изумление, когда, крикая и треща винестером, игра с грохотом ползала заторопала. Заторопала! При чем всего лишь раз в полтора медленнее, нежели на вышеуказанном PIII.

Не буду мучить вас этой загадкой природы. Все просто — Ultima IX заточена под Glide API. При чем заточена — не оптимизирована, а именно заточена. Т.е. на дружок API (в частности и Direct3D) игра в оригинале практически неработоспособна. На Glide — кое-как функционирует, но весьма неспешно. Качайте патчи, уважаемые!

В ту же копилку — я с ужасом выяснил, что с приличной скоростью Ultima IX работала только на машине Самого Ричарда Гэриотта. Про конфигурацию сего чуда инженерной мысли известно только одно — памяти на борту установлено 512Mb. Остальные составляющие не назывались, видимо, дабы пощадить нервы простых смертных, но что-то мне подсказывает, что составляющие эти подабы обмену памяти...

Итог. Только для чиселств VooDoo2 и VooDoo3. Glide, которого давно уже похоронили, не забываю сползнуть на могилу, восстал из мертвых и вынул пару колесцев. Рано забыли про старика, рано... Но даже в наиболее благоприятной конфигурации Ultima IX не выдает умопомрачительного числа кадров. Отсюда несомненный вывод: что P200, что PIII500 — все едино. Только не пойте мне буквальню!

Ладно, неоптимизированный движок игры переносили. Но, к величайшему моему сожалению, на нем все беда не заканчивается. С тяжелым сердцем продолжал неприятный разбор.

Вот что убивает наповал — так это баги. Я не преувеличивал, когда говорил, что эти жуки буквально кишат в Ultima IX. Ну хорошо, можно, примене словосю

дзу транквилизатора, перетерпеть стабильные вылеты при перезагрузке игры. Можно, стиснув зубы, выдержать испытание исчезающим курсором. Но каким нужно обладать терпением, чтобы снести сюжетно-туловищное издательства? Поясно — сюжетная линия позволяет выполнить определенные действия, которые впоследствии сделают игру попросту непроходимой! Конкретные примеры с такими поводными камнями я постараюсь привести в прохождении, но пока поверьте на слово — такие камни есть, и сплоткнутся о них проще простого.

Продолжаем грустное повествование. Ядра полетят и в огород интерфейса. Пускай Аватар не умеет ползать на карачках. Ничего страшного — у него фамилия не Крофт, так что оно только и к лучшему. Но вот ошкритесь с тем, что герой не может продолжить движение после прыжка, согласился, сложновато. Даже если вы используете для движения правую кнопку мышки, то Аватар все равно остановится после прыжка как вкопанный и будет стоять словно изваяние до следующего нажатия. Впрочем, иногда главный герой впадает и в другую крайность — во время бега он частенько не хочет останавливаться, даже если вы не нажимаете ни на одну из клавиш управления. Хорошо, если он воткнется лбом в какую-нибудь преграду; ну а если впереди будут противники или, того хуже, какой-нибудь крутой обрыв...

Теперь финальный стон — искусственный интеллект противников. Не считайте меня слишком придирчивым — я не желаю увидеть в поведении гаргулий и скелетов галиле поведки хитрого сардака. Чир меня (набожно!) Но ведь нельзя же перед самым началом нового

столесть делать AI монстров в виде банального триггера: попал в определенный радиус от противника, и последний победил на разборку, везло илиля зловот. Восточна — интерес мгновенно улетучился. Алло-дисменты! В Doom, помнится, и то поомешлене ребята были.

В общем, серьезные промахи разработчики наделали множество. И тем самым загубили потенциальный шедевр. Разругать игру просто — поводов достаточно, да и к тому же, как показывает практика, облить любой проект гораздо легче, нежели его раскрасить. При чем, практически независимо от качества самого проекта. Впрочем, все мы по натуре не Пушкины, а Белинские. А может, это у меня просто такой вредный характер?..

И тем не менее, играть в Ultima IX можно. Авторитетно заявляю — можно, но для этого необходимо: а) иметь типичное же тупление и б) колоссальное желание. Но есть еще ради чего мучиться и ради чего преодолевать трудности, балансирующие на грани с наизобретением самозатонением. Ведь за всей пылостью прелестей спрятана одна из лучших игр последних нескольких лет!

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПОСЛЕСЛОВИЕ

Ида, без послесловия тут не обойтись. Я хочу, чтобы у вас сложилось правильное представление об игре и чтобы вы четко определили для себя — надо оно вам или нет.

Начну с финальной оценки. 7 баллов — это обычная оценка для средней, проходистой, но крепко сббитой игры. Подходит ли такое определение для Ultima IX? Да ни в жисть! С одной стороны, игре нужно твердой рукой выставить 9,5, а то и все 10 баллов, но с другой — влить банан (пользуясь школьно-студенческим сленгом — дает себя знать приближающая сессия) за «технические достижения». В итоге получается средний бал, который обычно получают достаточно невзрачные игры, к коим Ultima IX отношения явно не имеет. Вот такая несуразица.

Есть и еще один важный момент. Ultima IX — проект не из простых. В нем действительно много свободы и практически нет строгих ограничений. Но за эту свободу нужно с ловой отплатить вдумчивой и глубокой игрой. Потону Ultima IX нельзя порекомендовать новичкам или тем, кто не слишком чит подробный размерный и, если хотите, основательный стиль игры.

Итог? Прощу! Мы ждали шедевр. И мы его получили. Правда, вышел он как пирог у неопытного кулинара — верх недопеченный, низ подгорел, но зато середина...

А середина, друзья, действительно великолепна!

СИРЕНА





ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ





Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Activision
Разработчик: ID Software
Требования к компьютеру: P-233 MHz or faster CPU,
8 mb Video Card, 64mb RAM, 70 mb HD space min
Интернет: www.quake3arena.com/

QUAKE III ARENA

Не успев омертвевшее от убийств человечество прийти в себя от Unreal Tournament-a (UT), как на Землю пришла новая, не менее страшная беда. Беда, от которой нет спасения. Беда под названием Quake 3 Arena (Q3).

Леонид Акиншин

Плачьте, жены, матери и малые дети! Рыдайте, ибо горе ваше воистину велико! Не обольщайте себя ложными надеждами: вы надолго лишились вожделенных, сановитых и отцов! Скорее матери, суровый отец или умиротворенный и величавый дед! И нечего вам, ослепшим, спорить: остановить это безумие. Устаешь от UT — переключись на Q3, устаешь от Q3 — возвращайся к UT. И так далее, и тому подобное. Процесс бесконечен. UT плюс Q3 — это смертельно. Это как пиво с водкой, как два куса обогащенного урана.

Выход сразу двух шутеров нового поколения с интервалом в одну неделю — событие действительно из ряда вон выходящее. Такого не было еще никогда и, возможно, уже не будет. Другой вопрос, хорошо это или плохо. Для тех, кто погрывает (не играет, а именно по и г р а е т!) во все и вся, ни во что особо не углубляясь, это, безусловно, подарок судьбы. Им хоть каждый день новую игру подбавляй: они только спасибо скажут. А вот людям серьезным такие подарки могут создать большие проблемы. Почему — охотки вышес. Смена кушать просит, а от выстрела, собственного чата и плевкаши в стены соседней постройки болит голова. Напрямую старается, товарищи жалко! Ах ты гад! Отдай ружье! Отдай ружье, говорю!! АААА!!!

По правде говоря, То, Что Произошло, вызывает некоторое недоумение.



Объяснения типа «так получилось» просто нелепы. «Так получилось» могло и с UT, но уж никак не с Q3. Совершенно очевидно, что дата выхода второй по счету игры была выбрана сознательно. И, боюсь, неудачно.

К моему глубокому сожалению, Q3 имеет все шансы стать очередным примером того, как важен не сам факт, а МОМЕНТ выхода игры. История с Unreal и UT наглядно показала нам всю нецелесообразность этого вклада, который может быть нанесен игре излившей пошлостью ее создателей. Игра, опередившая свое время минимум на

ДОСТОИНСТВА

Технологическое совершенство, качественная дизайн, открытость игры для будущего эволюции.

НЕДОСТАТКИ

Проблемы в интерфейсе, недостаточное количество арсен для различных режимов, слабый single-player режим.

РЕЗЮМЕ

Хорошая, интересная игра. Но для многих — разочарование. До абсолютного шедевра далеко.

9.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 5 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

полтора года (Unreal), имела все шансы стать одним из величайших хитов всех времен и народов. И ведь для этого нужно было сделать господина из Epic Games, что не терпеливист. С момента рождения игры до появления у нее нормального сетевого кода разработчикам потребовалось целых полгода; приблизительно столько же времени ушло на массовое приобретение народами Селенг-ов, вторых Републик-ов и видеоскористелей. Выйди Unreal не в середине, а в конце 1998-го, и мы, возможно, никогда не увидели бы UT.

По-человечески понять ID Software можно. Поступок совершенно бессознательный, рефлексаторный. Дескать, караул! Игра-конкурент уже вышла, а мы чего ждем? Мы тоже игры делать хотим! Не беда, что многие кляверы давно уже плюются от демотивации Q3 и все более откровенно посматривают в сторону UT. Мы же великая ID Software! Мы сделали обо Doom-а и обо Quake! А вот вот вот новый Quake, получайте!

Почему я всё время вспоминаю Unreal и UT, спросите вы? Да так, к слову пришлось. Шучу, конечно. Просто не следует забывать, что тут первый. А ПЕРВЫМ в новом поколении шутеров был и навсегда останется UT. Да, дорогой читатель, вы не совсем меня правили. Устанавливая такую иерархию, я, разумеется, имел в виду не одну лишь дату выхода игры. Я намекаю (заметьте, не утверждаю, а я и м а м е к а ю!) на нечто куда большее, на нечто, чему все мы вскоре станем живыми свидетелями.

Что стоило великой ID немного подождать? Подождал с достоинством, с чувством уверенности и внутренней силы? А потом, через пару месяцев, бухнул, наконец, на наши головы свой бессмертный творение? Да утащив от UT-шных «свер», Impact 3-шних и Head Shot-ов геймеры приняли бы новый Quake просто на ура! Никем же в горах ID не смотря на демотивацию ир-конкурентов, не общаются с геймерами и принципиально не играют ни во что, кроме собственной продукции! Ну кем же одному человеку в целом мире было не ясно, что UT для Q3 — это не лучший фан? Разумеется, третий Quake обречен на популярность. Но лишь миллион проданных копий не помещает даже самому великому хиту.

Разумеется, а всего лишь человек и могу ошибаться. Разумеется, в ID умноят не только деньги, но и продавать игры. Права я или нет, сейчас уже не важно. Игры выходят именно тогда, когда их выпускают. Игры не воробей; вылетит — не поймашь. Дело сделано, и теперь нам остается лишь наблюдать результаты и делать выводы. Epic

Games уже получила хороший урок; теперь пришло время ID.

Но вернемся к рассматриваемой игре.

Q3 выделяется в лучших традициях бессмертного сериала. Помнить это следует как похоть последнего Quake-а на первый и его полную непохожесть на второй. Атмосфера ада, испарившаяся было в Quake2, возгорелась в новой игре с новой силой. Игрок попадает в мистический мир Вечной Арены (The Arena Eternal), созданной некими Мастерами для своих сасисных развлечений. Мастера они заперлись в глубине веков, но оторванный ими мир живет. Создатели The Arena Eternal знали толк в битве и умели получать от нее удовольствие. Этот объясняется как внутреннее устройство Арены, идеально приспособленной для такого рода утех, так и ее бессмертное население, состоящее из лучших воинов всех времен и народов. Большую часть этого континента составляют обычные и киборгизированные люди (Cyborg Human), но встречаются и более экзотические создания (роботы, интеллангиты, даже Глаз, не удовлетворившийся своей ролью наблюдателя и решивший принять в вечной битве непосредственное участие).

Как вы уже догадались, нормальным состоянием обитателей этого сюрреалистического мира является жестокий бой с себе подобными. Как и в мире UT, проблема бесцерковия в драках мире Арены решена окончательно и бесповоротно. Всякий раз, когда тот или иной гладиатор погибает, истинное имя вновь возвращается к жизни. Битва на Вечной Арене не должна прекращаться. И она не прекращается никогда.

Сразу скажу, что такой подход к объяснению DeathMatch-а кроется не куда больше, чем его UT-шный аналог. Я всегда ставил истинно выше самых высоких технологий. В мире нашего прогресса всё должно быть четким и определенным; в мистике же есть неопределенность, неопределимость и, как следствие, большой простор для фантазии. Впрочем, это уже дело вкуса.

Разумеется, Арена не является единым целым. В ней выделяются крупные образования под названием Ярусы, состоящие из более мелких Уровней. В сингле игрок должен проходить уровни одного яруса в произвольном порядке; переход на следующий ярус обуславливается победой игрока на всех уровнях яруса предыдущего. Последний этап игры состоит из единственного дуального уровня, где вас ждет Агас, величайший из величайших бойцов Вселенной.

В реальности всё это выглядит, однако, далеко не столь хорошо, как только читатели могут представить из моего рта. По сравнению с блистательным синглом UT, сингл Q3 полноразмерный. Он явно делался впопыхах, на скорую руку, в самый последний момент. Внутри игры вы не найдете вообще никакой содержательной информации. Описание мира Арены, доска на ее обитателей и т.п. — всё это находится в Руководстве Пользователя и может быть прочитано вами в свободное от игры время. Свободное в полном смысле слова, ибо значительная программа Quake3 не допускает пользование с одновременной работой с другими приложениями. Настоящий каменный век! Никакой нелинейности, никаких сюжетных уровней, никаких вариантов игры, кроме обычного DeathMatch-а. Да, в Q3 нет ни Assault-а, ни Domination-а. No Capture The Flag-а на месте! И командный DeathMatch, счась Бог, присутствует. Какие проблемы?

А проблемы, видимо, в том, что кто-то очень хотелось старушке ID сделать сингл, не похожий на сингл UT. У вас разные варианты игры? А у нас будет один! У вас каждый уровень имеет свое описание? А у нас этих описаний не будет вовсе! У вас вся полезная информация находится непосредственно внутри игры? Ну а мы поместим её в Manual; кому надо, тот прочтет. Нет, господа разработчики, это уже не годится. Это горады, горады есть горады. Никак не хочет перейти наша дорогая ID, что она давно уже не диктует моду в жанре. А откровенное наглеством на это (жизня) канони может её просто-напросто наварудить.

Предвижу, господа читатели, ваши возражения. Главные в Q3 — это мультиплеер; сингл же существует лишь постылку посылу. Для сопляков пашенов, да для убогих, у кого всё ещё нет выхода в Интернет. Ответчик. Представьте на секунду, господа, что на фоне существующего UT выходит такой Q3, где для одиночной игры нет вообще ничего. Ни сингла, ни ботов, ни-че-го. Чистый мультиплеерный шутер. Представьте! А теперь подумайте, сколько времени станете проводить за такой игрой ежедневно вы лично и ваши знакомые геймеры? И через сколько дней вы навсегда покинете диск с этим чудом на полке, перейдя на что-нибудь менее скучное? Дальнейшие комментарии, я думаю, излишни.

К сожалению, нарушение каноничности жанра в Q3 не ограничивается убожеством сингла. Командный DeathMatch в Q3 возможен не на всех, а лишь на четырех специальных уровнях





(U). Это обстоятельство настолько удивительно, что я даже не возмужу его комментировать.

Другим опровергнуто мифическим новшеством является пятиконтинентный респавн оружия. Классические режимы Quake3Bots-Toss или Bots не имеют в своей структуре свой свой список. В Q3 это нечто странное: оружие есть повсюду, но все же не совсем. Демон Q3-шное изобретение в таком не стану критиковать, это уже миксировано сделано до меня другими людьми. Любопытно, что в командах играющих (Team DeathMatch, Capture The Flag) время респавна оружия увеличено до вполне приличных 30-ти секунд. Manual объясняет это тем, что в таких условиях легче контролировать ресурс уровня (HP). Следуя столь извращенной логике, время респавна оружия необходимо было сделать динамическим, изменяющимся в зависимости от количества находящихся на уровне игроков. Чем больше толпа, тем меньше давать на эту толпу ресурс. Зато как здорово тогда будет контролироваться ресурс!

А вот выходящимися из убийства игрока Raven-Upsm — настоящей новинкой ID. В Q3 к данному классу объектов относятся Quick Damage (ускоритель оружия), Regeneration (постепенная загрузка здоровья до 200 процентов), Invulnerability (неуязвимость), Haste (ускоритель темпа времени) и Flight (невесомость летать). Обладатель того или иного полезного предмета хорошо заметен, что вызывает в остальных игроках такие же чувства. Вокруг непрерывно мчающегося своего класса Raven-Upsm возникает веселая толпа, очень позитивная реакция — на более быстрых и на более медленных. Вызвали выходящиеся предметы — вещь, безусловно, újная и во всех отношениях приятная.

Довольно спорным новаторством являются «прыгающие» (Acceleration Pads и Bounce Pads), полностью записанные в третий Quake-лифт, а также и Rocket3-лифт. Третья дилемма с определенностью, хороши или плохи эти странные транспортные средства. Надо поиграть поближе, приоткрыться. Время покажет.

Последним изобретением, которое бы мне хотелось отметить, является кореша значительная величина, влияющая на поведение пьющих оружие игроков, а равно и их коллег с большим рингом. Благодаря мысли разработчиков исключить случайные убийства бесконечных игроков приводит на деле к яркой противоположному результату. Не помнящая толпа других васи могут толкать друг друга, фирмен-производители компьютерных игр.

Забавным является то, что мессиди в Q3 пьющих не только толпы, но и ботаники. Бот натурально останавливается, тупеет, а в результате чего с ним появляется сообщение, а обещавший пистоль встречаться с новыми силами продолжает свой путь.

Боты в Q3 заслуживают того, чтобы о них поговорить подробнее (здесь и далее имеются в виду Nightmare-боты). На протяжении недели беспрерывной игры я не видел ни одного осмысленного ухода из созданной от вражеской атаки! Вся их искусственный интеллект сводится лишь и исключительно к мелкой стрельбе. Этих боты Q3 заметно отличаются от своих UT-шных собратьев и отличаются, но не в лучшую сторону.

На продолжении большинства уровней алгоритм достижения победы над ботами нового Quake-а прост до слез. Сперва необходимо выяснить, где боты любят бить чаще всего. Также места есть на каждом уровне, и обнаруживать их не составляет большого труда. Затем следует найти большую пушку (идеаль-

ный вариант — Big10k, вариант похуже — Rocket Launcher; нажать сити и Plasma Gun), присовокупить к оружию QuickDamage (если он есть) и отправиться на обнаруженное ранее вражеское место. При необходимости процедуру приходится повторить несколько раз. Используя подобную примитивную тактику, проиграв Q3-шным ботам оказывается весьма непростым делом. Уровней интеллект электронных оппонентов не иррадирует при этом никакой роли, и в унылой головной мозгу вылетает совершенно односложно.

Покажи, это не так уж и плохо. Будет честнее: в UT с ботами интеллект имеется явный перебор. Далеко не каждый игрок способен заставить себя пройти Tournament на уровне сложности Skyline. А вот Q3 на Nightmare на своем уровне нормальному геймеру. Сие есть правильно и демократично!

Что в третьем Quake-е исполнено действительно плохо, так это способ общения человека и ботов в команде. ВUT для этой цели существует специальное меню, вызываемое нажатием кнопки U. ВUT у игрока есть четыре кнопки. Отвечая нажатием кнопки, или иному боту — дело пары секунд. В Q3 же команды наводятся только по старинке, т.е. вручную! Список ботовых команд здесь значительно больше, чем в UT. Можно предположить, что и игрок Q3-шные боты под воздействием этого команд лучше UT-шны. Но вот проверить это предположение на практике не хватит духу ни одному нормальному человеку. Копаться в огромном списке, назначать команды половине кнопки клавиатуры, а затем, в жарком бот, мучительно вспомнить, какой именно клавиша за что отвечает — дело для заочных читателей.

Означает, что я не стану заниматься этой никчемой, я поступил прощам. Не обращая внимания на остальных членов команды, наплевая на все и вся, я стал нагло идти на прорыв с целью единственного захвата чужого бота. Какого же было удивление, когда такая нелепая затея оказалась не просто не исполнимой, а еще и эффективной! Метод работает идеально на любом уровне, при любом количестве ботов и при любой величине их интеллекта. Надо ли говорить, что с Godlike-ботами в UT подобные номера не проходят в принципе!

Q3 вообще проше, чем UT. Заметить, я не сказал: «примитивнее» или «хуже». В простоте есть свой кайф и свой смысл. Сложность, выходящая Ultra-а и UT а иногда сыплет не достатком этих игр, да простит мне братия-лигавей, это болотушество. Нам, полоним, не нужно напоминать себе, что при помощи Godlike-а надлежит делать «сферы», рамками нужно стрелять в пол, а из SniperRifle-а должно лететь в голубую. Правильное использование каждого вида оружия осуществляется автоматически, без участия сознания. Мы давно воспринимаем это как нечто простое и естественное, как нечто, чему не надо учиться. И в UT и в Q3 не надо учиться, что другие люди видят мир иначе. И для новичка, и для профессионального игрока Q3 осуществлено проше, чем UT. Проще, а потому более, родной и приятный.

Но вот, мы добродили, наконец, и до дивака. Дивак Q3 был разрозненным ботом или ли больше собой игра. Фактически, дивак Q3 оказался бы главным достижением-технологией! О критичности простоты и бесконечных прочих достижений чужд-дивака слышали, я думаю, даже самые далекие от сутерного мира игроки. И вот, наконец, это чуд у нас в руках, и мы можем разоскать его во всей его дивной красе.

Не удержусь и скажу-таки пару слов о «кривых поверхностях». Как в состоянии заставить любой не лишенный жал человек, никаких кривых поверхностей в Q3 нет. Это обычные полигоны, количество которых меняется в зависимости от расстояния, разделяющего ли и игрока. В ответ на звание, подобные тону, что я только что озвучил, принято толково объяснить, что дивак-де работает с настоящими кривыми поверхностями, но лишь и исключительно внутри себя самого: отбрасывает их эти поверхности не существуют для лигавей, лишь потому, что в настоящее время просто не существует способа их (кривых поверхностей) правильной отрисовки.

В русском языке рассуждения такого свойства принято называть простым и злым словом «демагогия». Если и кому-то показались извращенные режим, звание в слове, когда неясно, что дивак игры полностью тренер, я смотрю на экран монитора и вижу на нем полностью трехмерные объекты. Когда мне говорят, что в диваке игры реализовано динамическое освещение, я смотрю на экран монитора и вижу там динамическое освещение. Поэтому, когда мне говорят, что дивак игры работает с настоящими кривыми поверхностями, я, как и любой нормальный человек, смотрю на экран монитора и вижу там динамическое освещение, кривые поверхности, а также не вижу там никаких кривых поверхностей, а только не набор полигонов. И не надо вводить меня в том, что «внутри себя дивак работает с кривыми поверхностями именно как с кривыми поверхностями». Мне, как любому нормальному пользователю, решительно наплевать, в какой именно форме, в виде кривых, прямых, римских цифр или китайских иероглифов, представляет этот дивак внутри себя те объекты, с которыми он работает! Это избыточно, не поддающееся проверке информация, и сообщать ее конечному пользователю просто-напросто нехорошо

и неэтично. Сколько бы мне ни рассказывали об особенностях внутреннего устройства программы Quake3, я при всем желании не смогу сказать, что программа эта умеет работать с настоящими кривыми поверхностями. До тех пор, пока я не увижу эти поверхности на экране своего монитора, все: вопрос закрыт.

Обращившись от рекламных трюков к вещам реальным, надо сказать, что такого количества полигонов на кубический метр уровня не было еще нигде и никогда. Это действительно не смотрится, это действительно здорово и красиво. Дивак Q3 является достижением: это очевидный и бесспорный факт. Вместе с тем, необходимо отметить и один извещающий у этого творения заметный недостаток.

Он является традиционным проблемой ID-шных игр, связанных с большими пространствами. Чуть уровень плоский, чуть шаг повышается и полигрии, и игра начинает откровенно подтормаживать. Если Q3-е не изобретение, а изобретение, то сие, следовательно, об этой проблеме сие архитекторы игровых уровней. Кластеризация ощущается даже под открытым небом, даже в «черном «бесконечном» пространстве! Ощущается едва ли не более отчетливо, чем в самой первой игре сериала.

Не лишью кельеж и некоторые другие аспекты внешнего, так сказать, оформления игры. High Quality XP, опция, над которой я однажды уже потешался, сохранилась со времен Q3Test и благополучно вошла в финальную версию игры. Извините меня, но, если это High Quality, то я — Билл Клинтон. Заходите на любой Ultra-сервис или UT-шный уровень, где есть хоть маленький кельеж, бот, видный сквозь маленькую дырку под толпками, ползает поближе и поспешите, что такое High Quality Sky To, что в Ultra-е не работает, тут, похоро, между прочим, в Q3 не делается вовсе. Что это: недостаток ли дивака, небрежность ли графики или дивной увы дизайнера уровня? Трудно сказать.

Несмотря на увлечение анимацией (сери из XULM3, виденный мной), а также с сери, колот и путь на стенах. Ну с первой, полигон, все ясно: анимация игрока никогда не была канонам ID Software. Но вот следом... Полагаю, что если бы в Doom-е были следы на стенах, они бы выглядели приблизительно так же, как и в Q3. Поверьте, что и это является недостатком дивака, совершенно невозможным. Это уже просто откровенная халтура.

Однако, господа читатели, пора мне и честь знать. Пришло время подвести некоторые итоги и сделать предварительные выводы.

Большая часть замеченных мною недостатков производит впечатление элементарных недоделок и недоработок. Полнота, как говорил Козьма Прутков, бывает нужна лишь в двух случаях: при левле бот и при поносе. Выпуска компьютерных игр, как можно заметить, в этом списке нет.

Основные сильные стороны третьего Quake-а те же, что и у всех его предшественников. Q3 сити традиций, отличный, вышедший в кровь нескольких поколений атмосферы, готами отполированным геймплеем. Потенциал третьего Quake-а чрезвычайно высок в силу одного лишь генетического происхождения этой игры! Это действительно очень мощная сила, которую никак не следует недооценивать.

Q3 сити так же своим ультрасовременным дизайном. Массы аватаров были пади на новые технологии; не устоят они и на этот раз.

Кто победит, Q3 или UT? Мои бы воле, не победил бы никто. В глубине, в сердце этих игр нет никакого противоречия и никаких предпологов для конфликта. Внешне эти игры различны, внутренне — глубоко едины. Но мнимо соуществование их же, к сожалению, не суждено. Выступит Q3 через неделю после выпуска UT, ID Software объявила на открытую конфронтацию с оппонентом. Это вызов, прямое обещание войны. А раз будет война, будет и победитель.

Во что играть лично вам? До во что хотите! Q3 — проше (в хорошем смысле слова), здоровей и веселее! UT — сложнее, осязательней и профессиональней. Лично я играю в и то, и в другое. Q3 и UT — две стороны одной медали: они отлично дополняют друг друга. Короче говоря, выбирай сердце!

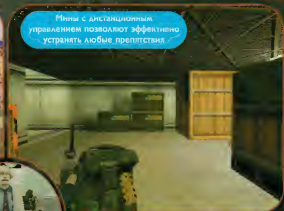


СИМВЕР

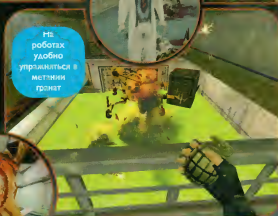
ДРУГАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ



Честное слово это не я.
Они уже убитыми пришли!



Мины с дистанционным
управлением позволяют эффективно
устранять любые препятствия

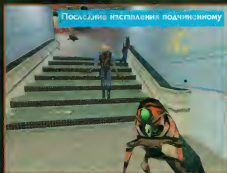


Мы
роботы
удобно
управляться в
истинной
грозой



В Москву, в Москву. Работать,
работать и работать!





Последние испытания подтягиванию

Платформа: PC
Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra
Разработчик: Gearbox Software
Требования к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор
Интернет: <http://www.gearboxsoftware.com/>



Охота с зрелым в самом разгаре



Длинноногие ссылаки прямо в эфир



Этого пассажира мы не ждали

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Вячеслав Назаров

Почему-то я не люблю миллионеров. Военные также не вызывают у меня резких, а если честно, то вообще никаких приступов симпатии. К сожалению, подавляющее большинство серых братьев и гораздо более разноцветных, но все равно весьма однообразных в своих вариациях на тему цвета хаки представителей племени солдафонов заставляет в очередной раз задуматься о том, что человек все же является шуткой природы. Правда, далеко не всегда удачной.

Солдатами не рождаются — солдаты умирают...
Народная мудрость®

ОППОЗИЦИЯ ПОЛУРАСТАДА

Впрочем, я не исключаю возможности существования Львов-вегетарианцев, безалкогольного спирта, добрых сотрудников ГИБДД и унылых военных и покаяемо, что никто не виноват в том, что они ни разу не встречались на моем жизненном пути. Просту завети в протокол: именно на моем жизненном пути. К великому множеству виртуальных миров, в которых я побывал, данное утверждение не относится. Огромное количество Вселенных заселено людьми и пушистыми стражками закона, отважными и благородными выпускниками военных училищ, которые изо всех сил борются со злом и спасают человечество. И несмотря на то, что отдельные разработчики игр культивируют образы антиобщественных элементов, позитивные создатели миров делают главными героями в них слугителей закона. Но иногда с компьютерными компаниями случаются метаморфозы, и они вводят в уже существующие Вселенные персонажей, стоящих на стороне правопорядка. Такое чудо

произошло и в недрах Sierra, которая решила с помощью военных навести порядок в мире Half-Life. Для этого компания даже пришлось выпустить новую игру — Half-Life: Opposing Force.

Все игроки, кому удалось побывать в мире Half-Life в шкурке Гордона Фримена, наверняка не могут забыть отряд солдат, всеми силами пытающихся прервать жизненный путь их гражданского альтер-эго. Впрочем, даже если виртуальные боицы страдают замечательной болезнью, при которой ничего не болит и каждый день удается получать массу всяких новостей, а прочие слесари — разработчики Half-Life: Opposing Force не имеют ни об этих слезных ребятах с первой же минуты игры. Дело в том, что на этот раз путешественникам по компьютерным мирам предстоит выступить на стороне противников очарика Фримена.

В то время как тезка знаменитого джона Gordon's выбрался из исследовательского центра, туда был направлен отряд головорезов, завербованных правительством, дабы убрать лаборатории, вымыть полы и вообще навести порядок на этом антинаушном объекте. Именно в роли одного из лучших бойцов страны загнивающего капитализма — кап-

ДОСТОИНСТВА

Великолепная атмосфера. Достаточно высокий уровень AI противников. Большое разнообразие оружия. Возможность практически полноценного общения с персонажами во время воспитательных бесед.

НЕДОСТАТКИ

Мучительно долгая загрузка очередных уровней. Небольшие ошибки в движке: например, наложение полигонов. Более чем посредственное музыкальное сопровождение.

РЕЗЮМЕ

Игра обязательна для ознакомления и глубокого изучения всем ценителям мира Half-Life и простым любителям качественных игровых проектов. Тем более что по своей сути Half-Life: Opposing Force является самостоятельным произведением, выходящим за рамки обыкновенного mission pack'a.

7.5

- 15 VIDEO
- 15 SOUND
- 15 INTERFACE
- 15 GAMEPLAY
- 15 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



рада Адриана Шепарда — игроки отправляются выполнять официальное задание командования: уничтожить главного виновника происходящих безобразий — Гордона Фримена. Но будучи отрезанным от своего отряда, как апендинг, господин Шепард оказывается в халосе, устроенном монстрами, пришедшими из другого мира. Разумеется, эти монстры оказались представителями расы «X», если использовать термины, принятые в приключном обществе. С первых же минут стало ясно, что делаешь Black Mesa своим гладиатором, пуская пришельцев раскидать наш родной мир, превратив его в голую и безжизненную пустыню, в которой не встречается страусы.

Приняв боевые сто граммов и трезво оценив обстановку, Адриан Шепард принял решение, достойное настоящего солдата, — выполнить свое задание любой ценой. Итак, записка Black Mesa начинается...

СТАРЫЙ ДВИЖОК ДЛЯ НОВОЙ ИДЕИ

Вряд ли найдется хотя бы один смельчак, который возьмется утверждать, что оригинальный Half-Life от Valve Software является всего лишь стандартным 3D-action'ом. Возмущенная общественность потребует расплыть, ну или раз шесть-семь подряд заставить несчастного прожить от начала до конца весь путь Гордона Фримена, чтобы тот открылся от слова «слово» и признал гениальность этого произведения компьютерного искусства. Игре в самом деле удалось совершить революцию в жанре, продемонстрировав на собственном примере, что асфальто-пробы могут не только выполнять роль виртуального тира, выставя перед игроком новые и новые легкие безжалостных монстров для битвы. Вместо этого Half-Life бросал вызов снору веществу, томящемуся внутри черепных коробок игроков, ставя перед ними отнюдь не тривиальные задачи и погружая их в атмосферу научно-фантастического

приключения. Во многом этому способствовала и изумительная графика игры, созданная с помощью одного из самых совершенных на тот момент времени 3D-движков. Строго говоря, Half-Life: Opposing Force является add-on'ом, потому разработчики, не мудрствуя лукаво, просто воспользовались примененным в первой части игры графическим ядром, не внося в него абсолютно никаких изменений. Но несмотря на то, что на носу уже новое тысячелетие, а 2000

год вообще грозит наступить со дня на день, актуальную воплощение приключенческого боевика все еще удается будоражить умы. А великолепный дизайн уровней заставляет игроков с первых же минут, проведенных в Black Mesa, забыть о том, что существуют другие миры, в том числе и реальные, и с замиранием сердца следить за разворачивающимися событиями, гадать о том, какой сюрприз поджидает их за ближайшим углом. Одним словом, совершая стремительное погружение в фантастический океан Half-Life: Opposing Force рекомендуется ставить таймер на всплытие, иначе в этой виртуальной Вселенной можно остаться навсегда...

НОВЫЕ ИДЕИ ДЛЯ СТАРОГО ДВИЖКА

Воссоздав загадочный комплекс Black Mesa, разработчики из Gearbox Software разбили его на 40 уровней, объединенных в шесть глобальных глав, в которых будет рассказана история похолодевшего отважного бойца Адриана Шепарда. Как и в реальной жизни, в Half-Life: Opposing Force смелость и храбрость сплужителей закона находится в пропорциональной зависимости от их количества. А поскольку зачищать логово пилых интеллигентов персонально отправлялись целые батальоны спецназа, собран-

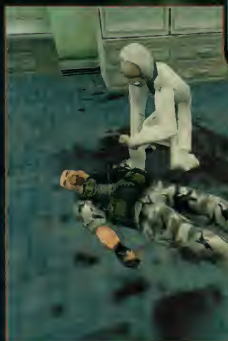
В Half-Life: Opposing Force игроки смогут лично встретиться с главным виновником торжества — забитым ученым мужиком Гордоном Фрименом. Однако выполнять свой долг, уничтожив этого преступного экспериментатора, им не удастся, поскольку разработчики решили, что еще смогут использовать его в своих корыстных целях.

На этапе подготовки к заданию бойцы познакомятся с очаровательным серикантом Дриллом, который всесилом мучает и истязает курсантов в своем тренировочном лагере. Но стоит лишь услышать его волю, как душа наполняется радостью и спокойствием, ведь озвучивает командира голос широко известного в узких кругах Джона Нокена.

ные из лучших головорезов, то неудивительно, что действовать они предпочитают уже сработавшимися командами. Боец, умеющий читать, проверяет прописку у ученых; обладающий способностью видеть информацию, а третий порожок следит за тем, чтобы никто не вме-

шался в процесс выявления преступных элементов. Зная, что поведение Шепарда контролируется игроками, разработчики позволили ему периодически атаковать во главе таких небольших отрядов. Причем в Half-Life: Opposing Force интеллект стражей правопорядка вполне сравним с интеллектом представителей научных кругов, обитающих в этом мрачном месте. Однако годы, проведенные в военных учебных заведениях, все-таки наложили на них свой отпечаток, иначе довольно странное поведение подчиненных, когда они не могут пересечь некие невидимые барьеры или просто превращаются в людей, перенесших лоботомию, невозможно. Глядя на бескомпромиссные метания бойцов, игрокам остается только порадоваться. Конечно, за себя. Ведь в роли Шепарда игроки получили возможность почувствовать себя настоящими спецназовцами, подобно воспитанному обаянию Тарзану резаю лазей по веревкам и прыгая между ними.

Еще одним серьезным новшеством в игре стало появление на арене этого фантастического цирка новой вида пришельцев. Но первоначально предложенное разработчиками название расы встретило стойкое неприятие в Комитете защиты подрастающего поколения ик. братьев Слабоверных. Поэтому в результате долгих споров с цензорами было принято решение скрыть и без того не слишком длинное имя до одной буквы — X. Как выяснилось, эти чудовища прибыли на Землю, привлеченные событиями, произошедшими в Лаборатории Панорамных Материалов исследовательского центра Black Mesa. Таким образом, героическим бойцам карательных отрядов предстоит столкнуться с доселе неизвестными врагами, по силе, ловкости и хитрости намного превосходящими старых знакомых Козлов (Ken). Но если бы все ограничилось лишь





Госпиталь Black Mesa

этим монстрам, то операция по зачистке гнезда научного разврата оказалась бы приятной прогулкой, впрочем представляющей возможность попрактиковаться в искусстве выживания.

УБЕЙ ИХ ВСЕХ! НАЧНИ С СЕБЯ...

В Half-Life: Opposing Force присутствует не так уж много новых персонажей. Это объясняется тем, что, например, сборную монстров, созданных по мотивам ночных кошмаров разработчиков, довольно сложно втиснуть в рамки сюжета игры. Тем не менее, в лице Адриана Шепарда, сражающегося с нарушениями правопорядка в Black Mesa, шумящих после 23 часов и мешающих стать соседним научным центром, бойцы смогут встретить несколько новых чудовищ, в том числе и пришедших с X. Но подкрепление ожидается и для хороших парней. На стороне спецназовцев сражаются солдаты внутренних войск, или Grunts, в том числе и пришедшие с X. Но подкрепление ожидается и для хороших парней. На стороне спецназовцев сражаются солдаты внутренних войск, или Grunts, в том числе и пришедшие с X. Но подкрепление ожидается и для хороших парней. На стороне спецназовцев сражаются солдаты внутренних войск, или Grunts, в том числе и пришедшие с X.

Правильное внимание разработчики Half-Life: Opposing Force уделили и новым врагам человечества. Одним из представителей загадочной расы «X» являются R1D Drones, представляющие собой нечто вроде безголовых бульдогов. Небольшие, стреляющие яркими колочками монстры периодически объединяются в стайки, чтобы завалить очередную жертву. Но если кто увидит, что один из них пал жертвой человека, то моментально попытается охотиться бестовом. Правда, исчезнуть с поля боя получается у зверюшек далеко не всегда, поскольку их сознание в неадекват степени контролируется Shock Troopers. Эти чрезвычайно сообразительные X-приспешники действуют не хуже, а зачастую лучше соратников Адриана Шепарда. Как все талантливые negotiandy, они очень ловко используют в своих коварных целях подчиненных, что позволяет им крайне редко появляться в районах боевых действий. Еще одним новым чудовищем в игре стал Volgorge — огромное кошко-чорно на четырех лапах, обладающее, помимо полного набора холодного оружия на всех конечностях и в пасти, еще и

привычкой леваяться электричеством, представляя собой серьезную угрозу для морального и физического здоровья бойцов.

КТО НАМ МЕЧОМ ПРЕДСТАВЛЯЕТ ТОТ, ПОЛУЧИТ ПУЛЬ. А В СВОИ ЗАТЫЛОК

Помимо оружия, хорошо себя зарекомендовавшего в Half-Life, в игре присутствует небольшое количество новых приспособлений для смертоубийства. Наиболее симпатичным из них мне, как опытому сантехнику, кажется стандартная едничка. Благодаря ей Шепард не начнет, как и жыны, бить ключом. Разводным и преимущественно по головам проклятых пришельцев. Также в арсенале бойца со временем оригинальной игре появятся некоторые изменения. Знаменитый Glock будет заменен на револьвер, а 357 Desert Eagle заменим старей добрый Magnum. Чрезвычайно милым приспособлением является и Batnaide-ружье, позволяющее использовать монстров-прихожков в качестве гарпунов. Адриан Шепард также получит возможность вести эффективный отстрел пришельцев с помощью оружия биологического происхождения. К нему относятся очень симпатичный прибор, являющийся подобием драконика, которого по желанию бойца тошнит ступицами энергии.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Режим многопользовательской игры Half-Life: Opposing Force не предоставляет бойцам каких-нибудь новых возможностей, по сравнению со своим предшественником. Однако разработчики включили в комплект поставки набор карт, созданных командой «всех звезд». В нее вошли такие монстры игрового дизайна, как Tom «Paradox» Mustaine и большой друг нашего журнала Levelord. При этом большинство новых видов оружия и персонажей нашли свое отражение в творениях Мастеров.

Half-Life: Opposing Force, безусловно, является гораздо больше, нежели простым набором дополнительных миссий. Благодаря к сюжету Half-Life с противоположной оригинальной версии стороны и практически полностью изменив концепцию игры, разработчики удалось сохранить созданную Valve Software уникальную атмосферу полурасслабства. И если кратко обобщить все вышесказанное, то можно с уверенностью констатировать, что Half-Life оказался одной из лучших игр жанра, а Half-Life: Opposing Force — лучшим add-on'ом из когда либо появлявшихся на игровой арене.



dvd@shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету: <http://dvd.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5-\$8
Предоставление в Санкт - Петербурге: (812) 311-8312.

<p>The Matrix Зона 1 Жанр боевик-триллер</p>	\$27.00	<p>The Mummy Зона 1 Жанр приключения</p>	\$35.00	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Зона 1 Жанр комедия</p>	\$27.00
<p>The Matrix Зона 1 Жанр боевик-триллер</p>	\$27.00	<p>Titanic Зона 1 Жанр драма</p>	\$35.00	<p>500 Women in Black Зона 5 Жанр комедия</p>	\$30.00
<p>The Iron Giant Зона 1 Жанр фантастика</p>	\$30.00	<p>Риккиш Зона 5 Жанр боевик</p>	\$32.00	<p>Терминатор 2: Судный день Зона 5 Жанр фантастический боевик</p>	\$32.00
<p>Улицы Бостона Зона 5 Жанр боевик</p>	\$32.00	<p>Олдпорт Джейк Зона 5 Жанр боевик</p>	\$30.00	<p>Убийца на замку Зона 5 Жанр боевик</p>	\$30.00
<p>Старые плавы и плашки Зона 5 Жанр мюзикл</p>	\$23.00	<p>Полтергейст Зона 5 Жанр боевик</p>	\$30.00	<p>Особенности национальной рыбалки Зона 5 Жанр комедия</p>	\$30.00
<p>Министерство Зона 5 Жанр комедия</p>	\$30.00	<p>Министерство Зона 5 Жанр фантастический боевик</p>	\$30.00	<p>Лавина Зона 5 Жанр триллер</p>	\$32.00

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые фильмы, вышедшие в США

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

GRAN TURISMO2



Платформа: PS
Жанр: Гонимый симулятор
Издатель: Sony
Разработчик: Polyphony Digital
Количество игроков: 1-2
Онлайн: www.scei.co.jp/gt2/gt2



Выход Gran Turismo 2 — одна из самых забавных и невероятных страниц в истории PlayStation. То, с каким усердием Sony на протяжении всего цикла разработки отказывалась показывать игру кому-либо, отделяясь от журналистов и игроков новыми пачками скриншотов и маловразумительными демонстрациями, просто поражает воображение. Так, например, GT2 предстала перед нами на Е3 в виде демо-версии, позволявшей прокатиться на единственной машинке на единственной трассе, а на сентябрьской Tokyo Game Show игра и вовсе отсутствовала, уступив место более продвинутой версии GT 2000 на PlayStation2.

Сергей Овчинников

С появлением игры в продаже вообще случилась уникальная история: распространив по всему миру слухи о том, что шедевр Polyphony Digital так и не увидит свет в этом году, Sony внезапно решила все-таки выпустить игру в начале декабря в Японии, а к Рождеству — и в Америке. Вы и не представляете себе, какой это для всех был праздник.

Мир вояво нахваливал новый шедевр Polyphony, оглашая на весь Интернет очередные полные списки доступных в игре автомобилей (состоящие из четырех-пяти сотен пунктов) и публикуя новые старые скриншоты с тех десятков PR-дисков, что Sony чуть ли ни в ежедневном режиме рассылала журналистам. Все это время мы в недоумении сидели и наблюдали за разворачивающейся вокруг невероятной картины. Gran Turismo быстро превратился в центральный проект года на PlayStation, и при всех восхвалениях в ее адрес, реально мало-мальски полной версии игры никто не видел буквально до самого релиза. И если в момент, когда Sony готовилась к выпуску еще первой серии GT, ни один самый высокопоставленный сотрудник компании не мог однозначно сказать, понравится ли игра широким массам, то теперь все было ясно еще задолго до появления красочных коробок на прилавках. Ну конечно, понравит-

ся. Как вообще может не понравиться Gran Turismo???

Все волнения закончились, сложнейшая партия с переносами сроков выхода игры с блеском выиграна, а мы вдоль и поперек изъездили финальную японскую версию игры. Центральное чувство, переполняющее вышедших за свою игровую практику многие журналистов при встрече с новым творением Polyphony Digital, — удивление. Бесконечное и невероятное. В этой игре удивляет все. Поразительная графика, парадоксальная подборка автомобилей, невероятный комплект трасс, невиданное управление, безумный реализм... Предметом же разбирательства становится вовсе не выведение списка особенностей, а принятие окончательного решения, с каким же знаком все эти удивительные черты принимать.

Если вы ожидаете от GT2 невероятных графических высот, то при запуске игры лучше попросту зажмуриться и постепенно раскрывайте глаза по мере того, как будете уже наворачивать круги по трассе. Дикое впечатление производят графические решения Polyphony. Самое низкое из доступных PlayStation разрешений, самые размытые текстуры всех времен и народов. Внешний облик (если не приглядываться) вполне соответствует Ridge Racer пятнадцатилетней давности. Однако, на самом деле, несмотря на отвратительное качество текстур и низкое разрешение, детализация как автомобилей, так и окружающего ми-



ДОСТОИНСТВА

Титанический набор автомобилей и трасс, отличная физическая модель и значительно улучшенный ос новной качественный риск.

НЕДОСТАТКИ

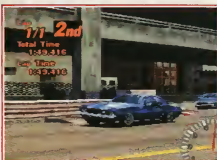
Серьезные графические недоработки.

РЕЗЮМЕ

По-прежнему лучшая гоночная игра на PlayStation. Лучший симулятор. Один из лучших способов убить время в уходящем-приходящем году. Впрочем, не стоит жалеть, что общение с GT2 оставит массу теплых романтических воспоминаний.

8.0

- 1 VIDEO
- 2 SOUND
- 3 INTERFACE
- 4 GAMEPLAY
- 5 ORIGINALITY
- 6 ADDITIONS



ра в GT2 весьма высока. Команда Polyphony попросту принесла в жертву качеству картинки ради спецэффектов, полигонов и скорости игрового процесса. Результат поначалу выглядит несколько отталкивающим. Впрочем, уже после пары-тройки гонок, и в особенности их кинематографичных повторов (здесь GT2 традиционно идет уже в несколько более высоком разрешении) недостатки движка перестают надоедать и принимаются как данность. В отличие от собственно графики, с дизайном трасс и, главное, с их разнообразием в GT2 практически все в порядке. Всего в игре 20 оригинальных трек, к ним прибавляется несколько ночных трасс и всевозможные извращения типа зеркальных отражений. В результате общее количество полигонов для проверки способностей ваших автомобилей возрастает примерно до 40. К привычным железобетонным овалом добавлены гонки по городским улицам, а также экзотические трассы, воплощенные в раллийном стиле. Оригинальная находка разработчиков — некоторые из трасс успешно сочетают как грязевые, так и асфальтовые участки, причем в этом случае в одном и том же месте проложено два кольца — одно чисто асфальтовое, а второе — со смешанным покрытием. Конечно, весьма жаль, что и на этот раз в GT2 мы не увидим ни одной реальной трассы (близ игры на шкирном автомате F355 Challenge подкашивает, что прокатиться по Монце или Сузукэ в GT2 было бы очень приятно), однако дизайнеры показали, что не зря едят свой хлеб с маслом и черной икрой. Предлагаемый GT2 выбор автомобилей ошеломляет. Создается такое впечатление, что не забыто ничто. Просто взят целый квартал автосалонов и втиснут на крохотный диск из пластика и алюминия. Потеряться в таком изобилии марок и моделей можно за несколько секунд. На этот раз, правда, в режиме Gran Turismo (а ему полностью посвящен второй диск игры, в то время как первый отдан аркадному режиму) мы можем отправляться за машинами аж на четыре различных авторазвала, которым до-

ны соответствующие названия — Северный, Южный, Западный и так далее. Набор чемпионатов и любительских гонок, в которых вы можете принимать участие, по крайней мере удвоился. Разнообразие заданий и гонораров просто поражает. Если GT ван казался большой и длинной игрой, то я даже не знаю, что вы подумаете о второй его части. Скорее всего, подавляющее большинство читателей не доберется до конца игры (при всем уважении к GT2, не такой уж это и шедевр, чтобы провести за ее прохождением несколько месяцев), а для особо усидчивых ее как раз хватит до того момента, когда в свет выйдет долгожданный GT2000 на PS2.

Несколько слов о новой секции, посвященной раллийным гонкам. Если в остальном схема управления и реалистичности GT2 в целом остались прежней, то для нового игрового режима Polyphony выдумала кое-что особенное. Увы, наша редакция уже основательно истощена Sega Rally с ее псевдореалистичным управлением, поэтому воспринять предложенную в GT2 идею управления не заносом в целом, а собственно колесами автомобиля, несколько сложно. В этом режиме Polyphony зашла, кажется, слишком далеко. Когда машина превращается в неуправляемое чудовище, мчущееся по трассе как необъяснимый жеребец, получение кайфа от этого процесса становится проблематичным. Впрочем, это взгляд человека, никогда не выбирающего опцию механической коробки передач. Фанаты, не обессудьте.

Gran Turismo 2 нельзя назвать серьезным шагом вперед для популярнейшего сериала. Это, скорее, крепко битое и твердо стоящее на ногах переложение старых идей на новый лад. Много трасс — хорошо, много машин — еще лучше. Однако где-то там вдалеке уже возникает тупик. А когда совсем много трасс и невероятно много машин — это все еще хорошо или уже плохо? Фанаты громко кричат: «Хорошо!» Но да в игровой индустрии меняется быстро. Кто знает, быть может, следующая инкарнация Gran Turismo, уже на PlayStation2, потребует от разработчиков приложения больших усилий и большего таланта... Сегодня ясно лишь одно — просто блестящими машинками им уже не отделаться. Пока же мы смело рекомендуем вам это милое, немножко нелепое, но чудовищно огромное промежуточное звено в жизни компании Sony. Здакую черную дыру между PlayStation и PlayStation2.

CM REVIEW



Читайте в первом

HOMEPE

Official PlayStation

Новосту
Новосту PS и PS2

COVER STORY
This is Football

XJUT
Gran Turismo 2

B РАЗРАБОТКЕ
Medieval 2
Road Rash Jailbreak
SaGa Frontier 2
Front Mission 3
Sony Spyro
Lego Racer

ОБЗОР
Tomorrow never Dies
Dune 2000 guck
Ready 2 Rumble
Rainbow Six guck
Fighting Force 2
Sony Dead or Alive
Worms Armageddon guck
Pac Man World
NBA Live 2000
Xena Warrior Princess
Demolition Racer
Sony Gran Turismo
Killer Loop guck

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТУКА
Final Fantasy 8

Письма



ВСТРЕТИМ
ВМЕСТЕ?



УЗН

Окончание. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Владимир ПРЫГИН aka RuArdy

Level 10 Olmec Valley

Сверху открывается прекрасный вид на долину. Она поделена на несколько областей, связанных между собой тремя мостами. Чтобы свести мосты, нужно установить Olmec Stone Heads на соответствующие плиты внизу. Цель этого уровня — добраться до пирамиды в конце долины. Там вам предстоит схватка с гигантской Змеей Quetzacoatl. Когда Змея издохнет, вы получите третью часть Адоковой Машины — Aztec's Part, которая позволяет летать над землей при взаимодействии с синим кристаллом определенного типа.

Спускайтесь в долину, используя проход в правой стене. Разрубите лианы, убейте змею и выстрелите пару раз в воздух, чтобы отпугнуть леопарда. На этом уровне их несколько. Они любят нападать сза-

ди, и вы не можете их убить. Бегите вдоль ручья до озера. По пути запните три массивных плиты. Если вы встанете на любую из них, соответствующий мост будет сиден. Однако вы не можете стоять на плите вечно — надо будет найти подходящую по весу замену. Нырните в озеро и берите Сокровище #1, золотые монеты, в подводном гроте. Возвращайтесь к первой плите, разместите вход в пещеру и идите внутрь.

Отпугните леопарда и найдите трещину в левой стене. Используйте Ugur's part, чтобы разрушить ее и взять Сокровище #2, серебряного мидла. Поднимайтесь по лестнице (с этого места вы также можете выйти на первый мост) и используйте хлыст, чтобы перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Двигайте камень, и Indy упадет в темный тоннель. Наступите на плиту в полу — сверху полкатыся первый Olmec Stone Head. Бегите в нишу ниже по тоннелю. Каменная Голова приземлится около плиты, управляющей первым мостом. Подберите Сокровище #3, золотые монеты, там, где раньше стоял камень, и спускайтесь в долину. Толкайте Каменную Голову на плиту — мост будет сиден. Возвращайтесь обратно в пещеру и переходите по мосту на другую сторону.

Проход ко второму мосту закрыт лианами и находится за очередным выступом — его также надо свести. Спускайтесь и возьмите Сокровище #4, золотые монеты, в темном углу комнаты у дальней стены. Следуйте в дверной проем и далее в комнату ниже. Убейте змею и нажмите кнопку внутри бассейна — она откроет очередную дверь. Убейте еще несколько змей и толкайте камень в стене за колонной три раза. Вы окажетесь в другом тоннеле со вторым Olmec Stone Head. Наступайте на плиту и, когда полкатыся Голова, быстро бегите из туннеля



(на обратном пути Indy автоматически хватается за выступ — немедленно спрыгивайте вниз). Толкайте Каменную Голову к отверстию в стене, и она упадет рядом с плитой, управляющей вторым мостом. Спрыгивайте и толкайте Olmec Stone Head на плиту, чтобы свести второй мост. После этого русские войдут в долину.

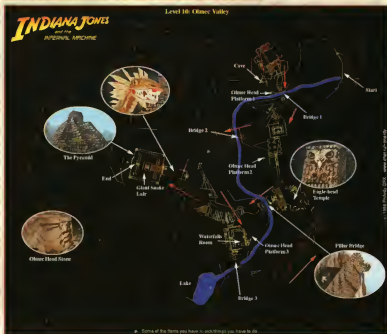
Снова проделайте весь путь до второго моста и убейте нескольких охранников по пути. Вы, наверное, думаете: «А после третьего моста, наверное, надо будет из долины ОТЯГА бекать через первые два. Как это охрененно!». Успокойтесь, в долину больше не надо будет возвращаться. Третий Olmec Stone Head сразу же падает прямо на соответствующую плиту и активирует мост.

Пересеките второй мост и используйте кнут, чтобы перепрыгнуть через пропасть. Как только вы приземлитесь, русские начнут стрелять в стену — спускайте свою жизнь. В следующей пещере нужно будет перейти на руках по стене и перепрыгнуть через пропасть на другую сторону, но до этого спуститесь по платформам вниз, убейте змею и возьмите Сокровище #5, золотые монеты: в темной пещере сзади и впереди вас за колонной.

Вы увидите комнату с водопадом. Внутри бассейна находится третий Olmec Stone Head. Ваша цель — заставить поток воды вытолкнуть камень в долину. Нырните в водоем и поднимайтесь на самый верх водопада, используя ледовый тоннель и выступы за ним. Нажмите кнопку на первой колонне, и бассейн осушится. Спускайтесь в пустой котлован, толкайте Каменную Голову к отверстию в стене, пока вы там не застрянете. Теперь толкайте другой камень около водопада к стене. По ней можно ползти — снова поднимайтесь на вершину и нажимайте кнопку. Вода вытолкнет Каменную Голову в долину, и сработает третий мост. Бегите в следующую комнату, поднимайтесь вверх по лестнице и пересеките его.

По пути подстрелите несколько змей и возьмите Сокровище #6, золотые монеты, в пещере внизу, слева от колонны. В следующем помещении используйте кнут, чтобы перепрыгнуть на другую сторону, но сначала возьмите лечебный листик на платформе внизу слева.

Вы скоро окажетесь в пещере с рисунком орла на камне. Ваша цель — добраться до верхней части ор-



© 1999 LucasArts Ltd. All rights reserved.

ронной колонны снаружи и толкнуть ее верный край — она упадет, и можно будет перейти на другую сторону устья. Обратите внимание на дверь слева вверх, за статуей Змеи. Есть комната, которая открывает эту дверь на некоторое время — затем нужно будет очень быстро туда подняться. Убейте всех змей внизу и возьмите Сокровище #7, золотые монеты, в маленькой комнате с костром. Теперь наклоните колючку на стене здания и выйдите из пещеры. Другая колючка, снаружи, открывает дверь, которую упирают выше. На левой стороне платформы непосредственно перед этой дверью халяйте Сокровище #8, золотые монеты, и быстро бегите в дверной проем. Толкайте край огромной колонны, возвращающей в пещеру и переходите образовавшийся проход.

Пройдите к пещере с колоннами. Спускайтесь вниз, используйте колючку, чтобы переместиться на другую сторону, ползите под упавшей колонной и берите Сокровище #9, золотые монеты, в нише над следующей из них. Возвращайтесь к канатной лестнице, расстреляйте змей и поднимайтесь —

откроется прекрасный вид на пирамиду в последней части долины. Беритесь за лестницу здоровья и поднимайтесь вверх. Халяйте Сокровище #10, золотого идола.

Колонна опустится в пещеру с огромной Змеей. Заполните вазе текущие положение. За большими воротами впереди находится логово Змеи и третья часть Азотской Машины — Azertim's Part. За другими воротами у вас за стеной есть маленькая комната с плитой в полу. Чтобы убить Гигантскую Змею, нужно использовать четыре шипа в полу центральной комнаты. Каждый из них наносит укол, когда Indy наступит на соответствующую платформу в одном из углов комнаты на втором ярусе. Чтобы подняться туда, встаньте под лобым своим кристаллом и включите Azertim's Part — Indy окажется в энергетическом потоке (используйте курсорные клавиши, чтобы подняться/опуститься, и Alt, чтобы покинуть поток). Вы должны наступить на все четыре платформы и уложить Змею 4 раза разными шипами. Начните с шипа, который расположен слева, затем уложите тем,

который находится впереди справа, после этого тем, который слева и справа, и наконец тем, который впереди слева. Гигантская Змея не может навредить вам, пока вы стоите на втором ярусе, но она забрасывает дорожку маленькими змеями — убивайте их. Когда вы на полу комнаты, не тратьте время на мелевые змеи — старайтесь побыстрее заглянуть обратно на второй ярус.

Повисните и прыгайте на пол. Откройте ворота слева и встаньте на платформу в полу (Чтобы открыть ворота нужно нажать факелы с обеих сторон). Бегите к противоположным воротам и выпускайте Змею. Возьмите Azertim's Part в дальнем конце Логова и возвращайтесь в комнату, чтобы разделиться с ней.

Когда Змея будет повержена, откроется проход наверху, над воротами. Используйте Azertim's Part под кристаллом в потолке, чтобы подняться, и уровень закончится. Волондироу все-таки удастся поймать Indy и завладеть всем его имуществом.

Level II V. Pudovkin

Это один из самых коротких уровней в игре. Действие происходит на большом многоэтажном грузовом судне, на котором полно русских и много сокровищ. Вы начинаете уровень без оружия, без частей Infernal Machine и с пустым Inventory. Indy заключен в камеру в одной из кают судна. Ваша цель — найти все свои вещи, снова завладеть частями машины и покинуть судно. В трюмах и почти в каждой каюте корабля вы найдете много сокровищ, скрывающихся русскими. По ходу игры используйте Takit's Part, чтобы исследовать новые комнаты, оставшиеся не обнаруженными. Это даст возможность обдумать тактику нападения на охранников. Помните, что Takit's Part может также нанести вред вашему здоровью — если не выключить ее вовремя.

Попробуйте постучать в дверь — появляется охранник, не оставив никакой надежды на спасение. Со стены на вас ласково глядит душашка Ленин (картина, вообще заведущая атрибутикой СССР — вы найдете и красивые флаги, и портреты других известных товарищей). Откройте люк в потолке над кроватью и попробуйте снова постучать в дверь. Теперь быстро забирайтесь в люк и ждите. Охрана, кажется, удивлена внезапным исчезновением Indy. Спрыгивайте на пол, бегите в коридор и закройте парня внутри. Теперь у вас будет некоторое время, прежде чем он сможет освободиться и доложить обо всем начальству.

В коридоре важны только две двери слева. За первой дверью накинте рычаг — это привлечет внимание матроса. Отступайте обратно и открывайте дверь в смежную комнату, где до вас идет матрос. Берите Takit's Part и бегите дальше по коридору. В трюме используйте невидимость, чтобы обойти охранника и добраться до носовой части судна. Возьмите свои вещи на бочке. Две другие части Машины и более мощное оружие отсутствуют. Возвращайтесь в трюм и карабкайтесь на крайний ящик. Прыгайте с него на синий контейнер неподалеку и поднимайтесь на вторую палубу. Убейте 3-4 охранников и соберите трофеи.

Идите к носу судна (сторона трюма с одной дверью). Там вас ожидают двое охранников. Убейте их и возьмите Сокровище #1, сундук. На втором ярусе в следующем отсеке есть комната с еще одним охранником, Urgan's Part и большой антенной.

Бегите на другую сторону трюма. Каюты за обеими дверями расположены симметрично. Внутри расстреляйте пару солдат, охраняющих Сокровище #2, сундук. Найдите гризную ржавую секцию стены в каюте за правой дверью и сложайте переборку Urgan's part. Убейте еще одного матроса и возьмите Сокровище #3, сундук.

Вы находитесь в коридоре. Проход справа ведет к верхней палубе, а лестница слева — к трюму с подъемным краном. Перед тем как бежать к крану, надо раздобыть Azertim's Part. Бегите вправо. В каютах наверху вас ждут Сокровище #4, сундук, пара идолов (Сокровище #5, серебряный идол, Сокровище #6, золотой идол) и Сокровище #7, сундук, а также большая аптечка и куча русских, все это охраняющих. Поднимайтесь на палубу и разложите Urgan's Part ржавую стену поблизости. Теперь можно спокойно перестрелять изнутри всех матросов на палубе. Остальных можно убить, используя невидимость и фактор неохватности. За следующей дверью есть лестница, которая ведет к капитанскому мосту. Посмотрите ролики разговора Волондироу с капитаном и возьмите Azertim's Part в тесном углу комнаты. Бегите в трюм с подъемным краном.

Управляя рычагами, заставьте кран поднять ящик с синим кристаллом. Теперь вы сможете залезть на верхнюю палубу при помощи Azertim's Part (выйти из потока — Alt), но перед этим исследуйте пространство за грузовиком и возьмите Сокровище #8, сундук. Убейте охранников и откройте любок из дверей. За ними вас ожидает пара крепких русских парней. Одной гранаты будет достаточно — даже не нужно приближаться к ним вплотную. Внизу под лестницей возьмите Сокровище #9, серебряные монеты, и накинте рычаг — опустится лестница на верхнюю палубу. Поди-



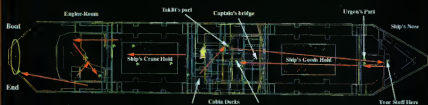
майтесь. За дверью стоит еще один крутой охранник. Чтобы избавиться от него, я открыл дверь, бросил гранату и снова закрыл ее. Возьмите колючко-барашек в стене и бегите на палубу. После заключительного сражения с матросами возьмите Сокровище #10, серебряные монеты, на носу судна, возвращайтесь к корню и при помощи колеса спуститесь на воду подку. Indy покидает судно, и уровень заканчивается.



INDIANA JONES

INFERNAL MACHINE

Level II: V. Pudovkin



Notes: this map features a small dark ship. Not all treasure locations are shown here to make it less complicated.

© 1997 Midway Corp. www.mtw.com

Level 12 Meroe

На этом уровне нужно исследовать 4 древних египетских пирамиды. Внутри каждой из них есть Комната с Линзой. Вы должны включить все четыре Линзы, чтобы открыть двери на следующий уровень. Цветные лучи, исходящие от каждой из линз, покажут точное расположение 4 одноглазых статуй в пустыне, которые открывают замки на двери выхода. Есть несколько мест, где можно спровоцировать появление русигов. Зная эти места, вы сможете значительно отложить встречу с соратниками. В любом случае их не так уж много (4-5 человек, включая автоматчика и гранатометчика), и с ними довольно легко справиться. В пустыне также присутствуют гены. Их нельзя убить обычным оружием, но можно переждать на джипе.

В первой пирамиде есть темная пещера под натертым наварсом. Внутри прячется от гиев мальчик-абориген. Помо-



рите с ним и убейте всех гиев вокруг — его помощь понадобится позже. Когда вы в следующий раз войдете в пещеру, его там уже не будет. На джипе покажите дорогу пирамиды к маленькому домику. Стреляйте через окно, чтобы взорвать бочки — образуется отверстие в стене. Возьмите передаточную цепь, базуку и несколько ракет, а также аптечку и ведро.

Идите к заброшенному угольному разрезу. Можно приладить цепь к механизму землечерпалки, и она заработает. Прыгайте в кювет и спускайтесь в котлован. Возьмите колесо со старой вагонетки и часы в ящике со светом. Снова забирайтесь в кювет землечерпалки и поднимайтесь. Через пропасть выйдете заброшенный тоннель, внутри него что-то блещит. Как только вы встанете на край котлована, появится мальчик. Дайте ему часы, и он принесет Eye Crystal из тоннеля. Это безделушка, которую будет вставлять по очереди в каждую из статуй позже. Возвращайтесь к первой пирамиде и домику.

Карабкайтесь по стене-лабиринту и залезайте на крышу. Внутри пирамиды подстрелите нескольких пауков и используйте Urgan's Part, чтобы разбить стену с трещиной. Наружу вывалится камень и во внешней стене пирамиды образуется дыра. Двигайте камень и забирайтесь по еще одной стене-лабиринту наверх в нишу с кнопкой. Она открывает дверь вину — вход в пирамиду. Спускайтесь вниз, берите Сокровище #1, серебряного идола на стене, и идите внутрь. Двигайте выделяющийся синий камень, забирайтесь наверх и берите Сокровище #2, синий кристалл в нише слева.

В этой пирамиде вы должны сделать несколько вещей (последовательность не имеет значения):

- 1 Приладить ведро к странному черпающему воду устройству в комнате с маленьким водоемом. Вода потечет по высохшему руслу, и с-оружия, у стены пирамиды, образуется овербит. От его поверхности в дальнейшем отражается луч 4-ой линзы и показывает правильное положение последней одноглазой статуи.



- 2 Включить линзу внутри пирамиды. Для этого надо поджечь брусок дерева на постаменте в комнате с Линзой — она офокусируется сама. Появится цветной луч света, который покажет точное положение одной из 4-х одноглазых статуй где-то в пустыне.

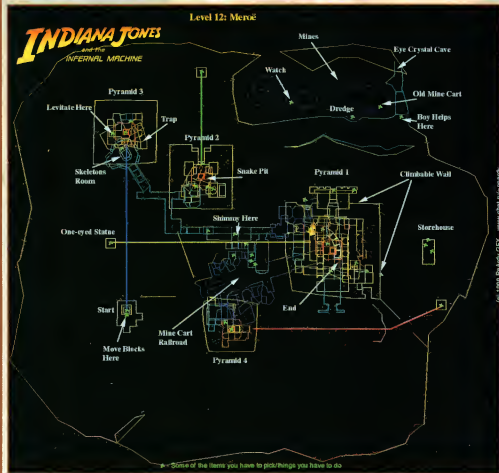
- 3 Найти путь к следующей пирамиде.

Вы можете идти в одном из двух направлений, последовательность не имеет значения. Левый проход ведет к водоему, где надо приспособить ведро, правый — к Комнате с Линзой, а также к коридору, соединяющему эту пирамиду с другими. Линза в каждой пирамиде обычно располагается где-нибудь у самой вершины, так что, двигаясь в лабиринте, вы должны все время подниматься. Можно оставить на стенах пирамиды метки и делать обманные надписки мейом, чтобы не потеряться, но это в целом-то не понадобится.

Спускайтесь к водоему и прицепите ведро к черпалке (надо встать на выступе прямо перед ее «стрелой» и дотасать ведро из Ливнейки). Возвращайтесь в пирамиду и идите к яме в конце прохода. Дальнейшие действия очевидны — поднимайтесь наверх, используя платформы и выступы по обеим сторонам ямы. Захватите Сокровище #3, красный кристалл в саркофаге, и убейте змею по пути. Используйте Urgan's Part, чтобы разбить стену. Нажмите правую кнопку из двух — опустится выступ сзади вас и откроет проход. Забирайтесь и идите по домику. В конце полите направо чтобы взять лебедный ящик, охраняемый парой скорпионов, и Сокровище #4, синий кристалл. Вверх по лестнице — Комната с Линзой. Подожгите полево, и она заработает. На выходе поверните направо и прыгайте вниз — окажетесь у знакомой ямы. Теперь двигайтесь по коридору.

Убейте нескольких змей на вашем пути и нажмите кнопку. Ползите в проход. Сразу за выступом будет центральный коридор всего комплекса. Он ведет к пирамидам 2,3 — если идти прямо, и к пирамиде 4 — если идти влево, в комнату с саркофагами и пауками. Последовательность не имеет значения. Идите прямо. Вы можете перейти пропасть на руках, если сделаете следующее: прыгайте к платформе с кнопкой вперед и нажимайте ее — на короткое время поднимется участок стены сзади вас. Быстро прыгайте обратно и тяните из стены юршиг, так, чтобы подпереть им поднимающуюся плиту. Теперь она не опустится, и вы сможете перейти опасный участок на руках.

Сюро увидите коридор. Слева — вход в пирамиду 3, там в конце тоннеля виден камень с рисун-



— Some of the items you have to pick things you have to do

© 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

ком глаза. Он блокирует вход в пирамиду при вашем приближении. Чтобы обмануть камень, используйте невидимость. Прокладывайте маршрут в пирамиду 2. Последовательность не имеет значения. Идите направо. Поднимитесь по саркофагу и толкните дверь в комнату наверху. Уничтожьте клубок змей и входите в покое. Это основание второй пирамиды. Выход закрывает камень, который можно вытолкнуть наружу, но это также вызовет появление русоки. Не трогайте его. В потюме над одним из склонов есть отверстие. Возьмите Сокровище #5, зеленый кристалл. Убейте паука и разбейте стену при помощи Urgon's Part. Через образовавшуюся трещину видно другое сокровище, но пролезть к нему вам не удастся. Фактически здесь находится Сокровище #6, золотой идиол, на обратном пути. Прокладывайте маршрут к Комнате с Линзой. Заберите недостающую деталь и вернитесь в комнату с саркофагом. Используйте Talkie's, чтобы стать невидимым и добраться мимо всевозможных камней в третью пирамиду.

Убейте нескольких змей в комнате со скелетами и найдите стену с трещиной за центральной колонной. Возьмите Сокровище #7, серебряные монеты, и поднимайтесь вверх, используя лоса со скелетами в качестве лестницы. Наверху вы скоро увидите знаменитый квадрат в полу и лок над ним. Чтобы добраться до Линзы этой пирамиды, нужно будет нажать на кнопку, которая открывает лок на некоторое

время, быстро вернуться к нему и влететь на вагончик при помощи Azemir's Part. Бегите по правому проходу. В полу лужайка с шипами. Нажмите на кнопку и быстро поднимайтесь на следующий ярус, прежде чем шипы откроются снова. На верхнем этаже нажмите кнопку, которая открывает лок, и спускайтесь по лифту в полу вниз. Убейте паука, выбирайтесь к квадрату, используйте Azemir's Part и излейте наверх. Включайте Линзу и спускайтесь обратно через лок при помощи все той же Azemir's Part. Возвращайтесь в центральный коридор комплекса, снова перемещаясь на руках на другую сторону, чтобы идти в четвертую пирамиду.

Идите в комнату с саркофагами. Возвратитесь при помощи Urgon's Part две следующих друг за другом стены и возьмите Сокровище #8, золотые монеты и целебный листик. Кнопка в дальнем коридоре открывает лок наверх в центре пустыни и вызывает появление русоки — не нажимайте ее. Идите по туннелю слева. Над ступенями в нише возьмите Сокровище #9, серебряный бусик. В конце туннеля будет большой зал с железной дорогой для вагончиков. Подберите целебный листик, прыгайте вперед и через балку. Идите на руках влево (камень впереди не двигается с этой стороны). Захватите Сокровище #10, золотой бусик, в аме со скелетами, и через некоторое время вы окажетесь в комнате за камнем. Убейте пауков и используйте его, чтобы подняться на вершине яруса комнаты.

По пути захватите кусок древесины — он понадобится, чтобы включить последнюю Линзу. За углом на противоположном выступе есть проход, вы можете пройти до него на руках. Используйте улитку, чтобы подняться вверх и занять на платформе. В комнате с Линзой положите кусок дерева на постамент и подожгите его — Линза заработает. Последний, 4-й луч укажет место в пустыне, указанные лучами. Каждый раз, когда вы наступите в правильное место, из-под земли появится статуя. Установите Eye Crystal по очереди в каждую из статуй, те в свою очередь откроют заслонку в двери в основании фасада первой пирамиды. Луч от третьей пирамиды укажет вам камень около руин в начале уровня. Двигайте камни, чтобы освободить площадку для статуи. Луч от четвертой пирамиды покажет правильное местоположение соответствующей статуи, только если он отражается от водной поверхности ямы (всплывшие ведра, которое вы приладили). Берите каннстру с бензином из джипа и бегите в дверь. Найдите старую вагонетку, прикрепите колесо и заставьте сойти — Indy отправится на вагонетке на следующий уровень.

Level 13 King Sol's Mines

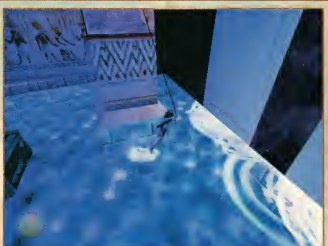
Indy по-прежнему в вагонетке. Оббеда несколько комнат, вы поймете, что у железной дороги есть несколько свай, разведенных воротами. Когда вы находитесь в вагонетке, они открываются при вашем приближении, но повернуть в любом месте не получится — это зависит от положений 5 железнодорожных стрелок. Вы можете переключать стрелки в Будке Стрелочника, держа за соответствующие рычаги. Цель этого уровня — собрать 3 King Sol's Gems, Eye of Horus и установить их в Пирамиду. Во время ваших поисков нужно будет переключать различные стрелки. Не забывайте про попережные трубы — они могут сильно замедлить Indy, если вовремя не прыгнуть (нажмите C). Гранаты, оказывается, весьма эффективны также против бесчисленных змей.

Найдите Будку Стрелочника в первой большой комнате. Карта внутри дома весьма ошеломительная и дает лишь небольшое представление о том, где искать выключатели. После дара часов таких поисков я решил нарисовать более детализированную карту, чтобы вам было удобнее — вот сразу станет яснее. В Будке Стрелочника вы найдете аптечку (оцените фото молодого Indy). За панелью с картой есть пустой блок литания. Чтобы лопел тол и заработали рычаги, нужно найти предохранитель. Обратите внимание, что 4-ый выключатель заело. Нужно будет разобрать механизм и озадать прожарившую четвертую стрелку. На крыше Будки Стрелочника можно прочитать странное послание для грядущих поколений, оставленное одним из тех самых сумасшедших программистов.

Отправляйтесь на вагонетке на следующий комнату (Железнодорожная станция) и берите предохранитель в маленькой

вагонетке на запасных путях. В углу за ящиками возьмите Сокровище #11, синий кристалл. Следуйте два коридора лобовости. Левый ведет к туловищу сирокко динамита. Когда вы его взорвете, в образовавшемся колодезном можно будет подобрать целенное Сокровище #2, серебряного идиол. Правый тоннель ведет к пирамиде. Возвращайтесь сюда в конце уровня. Сидите на вагонетке и, держа железнодорожную ленту, снова окажетесь перед Будкой Стрелочника. Установите предохранитель и тяните рычаги 1, 3. Последовательность не имеет значения.

Некоторые рычаги не только переключают соответствующие стрелки, но и вызывают некото-



Level 13: King Sol's Mines



Some of the items you have to pick/things you have to do



© 1983 Reddy GPC. www.indy-game.ru



рые действия со стороны русских. После того как вы нажмете первый рычаг, русские берут под контроль все основные объекты подземного комплекса. У Будки Стрелочника, Железнодорожной Станции и некоторых других комнат будут выставлены вооруженные посты охраны. Кроме того на рельсах появится вагонетка с русскими. Второй рычаг, похоже, только перекрывает стрелку. Если дернуть третий рычаг и затем отправиться к стрелке 3, это вызовет деградацию рельса с выстрелом из баулы и прыжком на вагонетке. Когда вы нажимаете 4-й рычаг (перед этим нужно нажать четвертую стрелку), происходит крушение вагонетки с русскими на спячущем мосту. После этой сцены **Indy**, на всякий случай, перекрывает также и 5-й рычаг, чтобы самому не выйти на разбитые пути (После этого нельзя будет нажать на этот рычаг, единственный путь к участку дороги за стрелкой 5 — пешком).

Продолжайте преследовать вагонетку с русскими, пока не увидите ролик со взрывом динамита у стены. Выходите и расстреляйте охранников на путях (не стоит стоять под обстрелом электрозащиты). Пройдите во взорванную комнату через дыру в решетке и берите ключ. Он открывает шкафчик с насиленной в Домике со шкафиком, который находится в соседней комнате с Железнодорожной Станцией. Поставьте на насиленную, отключите шкафик и отправляйтесь к стрелке 4. После того как вы снимаете стрелку, ее можно будет переключать четвертым рычагом. Возьмите Сокровище

#3, синий кристалл, за колонной и возвращайтесь к Будке Стрелочника. Расстреляйте всех охранников снаружи и одного внутри. Наберите 4-й рычаг — теперь он заработает. После крушения русских оцените ситуацию. Начиная с этого момента вы можете свободно управлять выключателями 1-4 и иметь доступ ко всем участкам железной дороги на уровне. А остается найти следующие предметы (последовательность не имеет значения): **Eye of Horus**, **3 King So's Gems**, несколько сокровищ на путях. Когда все перечисленное будет у вас, возвращайтесь к пирамиде.

Займитесь для начала сокровищами: остановитесь до стрелки 1 и возьмите Сокровище #4, синий кристалл, — внизу и слева от пукет. Также подберите Сокровище #5, зеленый кристалл, около стрелки 2 (на правой стороне дороги).

Чтобы найти **Eye of Horus**, нужно сделать следующее: Остановитесь в комнате за стрелкой 3 и исследуйте окрестности. Возьмите противоядие рядом со скелетом на вершине скалы из выступов. Через дыру в стене видно колодезь идола, но получить его можно другим способом. Позвольте идолу ходить в ворота близости — за ними красный бассейн с водопадами. Прыгайте по плавающим ящикам и используйте хлыст, чтобы попасть в секретную комнату за левым водопадом. Возьмите **Eye of Horus** и прыгайте в воду. Плывайте в подводный тоннель, отрегулируйте яркость монитора и найдите Сокровище #6, красный кристалл, поблизости. Поведение коммуникации ведут сразу в несколько мест: к име с водой, оставшемуся после взрыва снаряда от баулы, к Сокровищу #7, золотому идолу, в предыдущей комнате и в помещении с несколькими саркофагами, откуда можно добраться до **King So's Green Gem**. Ищите ящики в глубине — это означает, что наверху есть что-то важное. Подберите Сокровище #8, зеленый кристалл, около закрытого решетки тоннеля.

Чтобы добраться до **King So's Blue Gem**, нужно сделать следующее: Отправляйтесь к стрелке 4, остановитесь до нее, под мостом, где разбился русский. Вы можете перебраться туда, если встать на край моста и использовать хлыст. Берите к стрелке 5 и в левый тоннель — он ведет непосредственно на спячущий мост. Убейте пауков и нескольких русских по пути и прыгайте на другую сторону

ушеля. За дверью возьмите Сокровище #9, зеленый кристалл, в тупике. Найдите тещину в левой стене тоннеля и споймайте ее при помощи **Urgon's Part**. Расстреляйте эней и подберите ближе к пьедесталу, на котором лежит **King So's blue gem**. Если присмотреться — увидите ловушку в полу (шпиль). Либо хватайте кристалл и быстро делайте сафлот назад, либо щелкайте хлыстом — драгоценный камень скроется с постаментом, и сработает ловушка — теперь можно будет спокойно его подобрать. Возвращайтесь к вагонетке.

Чтобы заполучить **King So's Red gem**, нужно сделать следующее: посмотрите ниже стрелки 4 и 5. Платформа с кораблями. Толкните ящик на платформу у левой стены — откроется проход. Стреляйте в бочку и поднимайте по оторвавшейся лестнице. Убейте нескольких пауков, и вы скоро найдете пещеру с **King So's red gem**. Бросьте гранату в дыру за кристаллом — это убьет нескольких эней внизу. Теперь берите кристалл и, когда все начнет тряситься, быстро прыгайте в отверстие. Проход приведет обратно к вагонетке.

Чтобы найти **King So's Green gem**, проделайте следующее: отправляйтесь в комнату с бассейном и статуей, возьмите алтечку с ящика и ныряйте в туннель. Возьмите Сокровище #10, красный кристалл, по пути и ищите ящик на дне — наверху будет комната с саркофагами. Поднимайтесь по выступам и прыгайте через провал в стене. Убейте охранника, и через пару прыжков вы окажетесь над водоемом, у головы статуи с **King So's green gem**. Берите кристалл и ныряйте в бассейн. Возвращайтесь к вагонетке.

Теперь у вас есть все необходимое — отправляйтесь в Железнодорожную платформу и берите по тоннелю к пирамиде. По пути будет несколько охранников. Посетите **Eye of Horus** в слот в основании пирамиды — она поднимется. Прыгайте на строительные леса и установите **Red** и **Green King So's Gems** в соответствующие разъемы. Пирамида поднимется еще выше, и наверху появится синий кристалл левитации. Спускайтесь вниз и используйте **Azerim's Part**, чтобы взлететь наверх и установить там последний кристалл **Blue King So's Gem** — это отправит дверь в основании пирамиды. Внутри назовите рычаг, и **Indy** отправится на следующий уровень, **Numb's Tomb**.

Level 14 Nub's Tomb

Этот уровень представляет собой целые подземные катакомбы, соединенные скрытыми проходами и коридорами. Ваша цель — заполнить последнюю часть **Azerim's** машины **Nub's Part**, которая способна навигировать электрический заряд и позволяет отключать/использовать различные электрические устройства. Она находится в центре бассейна с защитным электрическим механизмом. В конце уровня вы также встретитесь с гигантским Роботом, но его не так трудно одолеть.

Прыгайте через руины к дальней стене и загляните за вентру русским. Идите направо на руках и прикрепляйте на стену **Handcuffs**. Двигайтесь и прыгайте к **Altar of the Gods**, вы увидите к залу с колоннами. Оттуда продолжайте идти по коридору



прямо, убейте нескольких пауков и возьмите Сокровище #1, серебряные монеты, в одной из комнат с водой.

Возвращайтесь в зал с колоннами и идите в дверной проем.

В следующей комнате с двумя массивными столбами забирайтесь на стену. Наверху увидите наклонный спуск. Скользите вниз и ползите в проход в конце коридора. Поднимайтесь на нижний выступ и берите Сокровище #2, серебряные



монеты. Попытайтесь еще раз оказаться в комнате с 2-м столбом. Массивную дверь в конце вы открыть не сможете до тех пор, пока не принесете механическую руку для робота. Дверь ведет в комнату с Золотой черепашкой. Толкайте ступню поблизости и протолкните через материю, закрывающую проход.

Нажмите на рычаг в конце. Первая решетка в полу новой комнаты упадет, когда вы на нее наступите. Убейте змею и сползите под балкой в следующую секцию, чтобы подобрать Сокровище #3, золотой брусок. Вылезайте из змеи и разрежьте монеты матерью, закрывающую проход. Тяните на себя камень три раза, чтобы освободить коридор. В следующей комнате две раскачивающиеся плиты в полу. Чтобы перебраться через них, действуйте следующим образом: прыгайте в центр плиты и удерживайте равновесие, пока она не перестанет раскачиваться, прыгайте в центр следующей плиты и т.д. Забирайтесь по выступам и подвешивайтесь по лестнице — увидите часового *Andie* слева с большим англо-американским винком. Ваша задача — забраться на фазис часовни и хлопнуть винтом ступню — от нее отвалится рука. Накиньте юнпку на выступ в центре и идите в дверной проем. Возьмите Сокровище #4, серебряный брусок, справа. В другом конце комнаты используйте хлыст, чтобы подняться наверх и повисните на выступе с левой стороны. Опричьайте на платформу винку и хлопните ступню. Бегите руки и походите часовой. Вы снова окажетесь у первой комнаты уровня. Русские уже там!

Поверните направо и идите в темный проход. Используйте хлыст, чтобы добраться до конца коридора и нажать на юнпку — сдвинется саркофаг. Возьмите Сокровище #5, синий кристалл, за ним и идите в отпавший проход. Убейте русских за углом и проделайте весь путь до робота у двери с отступающей рукой. По пути расстреляйте охранника — их довольно много. Прикрепите руку к роботу и держайте рычаг справа от двери — она откроется.

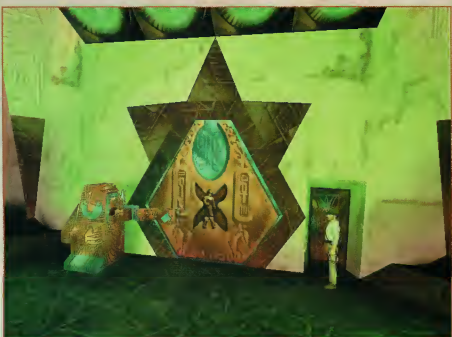
Сразу же расстреляйте летающего робота. Ваша цель — поглотить подвешенный с Золотой черепашкой и сплутиться в следующую комнату. Около левой стены используйте *Azerim's Part*, чтобы залезть наверх. Пересеките комнату по балкам, возьмите аптечку и накиньте юнпку на противоположной платформе наверху — это откроет секцию пола в центре комнаты и вызовет появление Волондинок и охранников. Когда он спустится, секция снова закроется. Накиньте юнпку еще раз, чтобы снова ее открыть. Расстреляйте охранников сверху, повисните и спрыгивайте с самой низкой балки и спускайтесь за Волондинок. Накиньте юнпку, чтобы переключить лестницу. Вы находитесь в большой комнате с бронзовыми шестернями в дальней стене. Ваша задача — поглотить Волондинок и отобрать у него шестерню.

Для этого нужно расставить винты. Двигайте один из камней в центр прохода под летающим сооружением. Тяните его изнутри до тех пор, пока он не окажется в точке пересечения двух коридоров. Теперь Волондинок не сможет использовать этот проход, убегаю от вас. Бегите за профессором и скоро вы увидите, что он находится в комнате наверху. Используйте это, чтобы поглотить его: закройте один из выходов этой комнаты ступней и в следующий раз, когда Волондинок решит сплутиться, смело бегите за ним — теперь ему нигде не скрыться. Он отдаст вам шестерню и быстро убежит. Подстрелите сайнера на обратном пути и возвращайтесь в комнату с Золотой черепа-



Level 15 Infernal Machine

Начало уровня напоминает Зависловую библиотеку. Агент ЦРУ и София уже где-то здесь, и у них в распоряжении все *Infernal Machine Parts*. Ваша цель — снова найти части машины и расставить их определенным образом на специальных постаментках, чтобы включить ее. Похоже, кто-то уже пробовал это сделать, но все части установлены не в те гнезда. Также вы встретите



хот. Будьте готовы к нападению сзади.

Встаньте перед подвешенным. Нужно открыть его решетку. Разрубите заправочный канал в правой колонне и тяните камень к противоположной, левой. С него забирайтесь в низу наверху и держайте рычаг в конце коридора — он открывает калитку в другом месте. Возвращайтесь туда, где стоите, и прыгайте в углубление в полу. Бегите по коридору через открытую калитку и берите блок из решетчатых лифта в конце. Возвращайтесь и отключите решетку. Вставьте шестерню в пазыры Черепашки — лифт по-прежнему не работает. Нужно что-то более тяжелое. Выложите из лифта и толкайте камень в кабину. Подъемник поглотит винку, а у левой стены поднимается плита-противес. Если пригледеться, то можно заметить балку в стене, за которую можно зацепиться хлыстом и перебраться на противес. Он опустится, и Инди окажется в следующей комнате. Немедленно по прибытии расстреляйте пару роботов.

Забирайтесь на любую из колонн, но перед тем как лезть на вторую ярус, походите налево и возьмите Сокровище #6, Серебряный идола, в нише. Проход ведет к водному, разумеется, с гириками. Найдите и накиньте юнпку в конце подвешенного тоннеля — из воды поднимается статуя. Возьмите Сокровище #7, золотой брусок, под запертой колонной и выбейте стену на бег — для этого есть только одна низкая платформа. Ломайте стену с трещиной при помощи *Urgon's Part* и берите еще одно Сокровище #8, красный кристалл. Прыгайте через голову статуи на другую сторону комнаты и расстреляйте летающего робота. Бегите в следующую комнату — с электробассейном и *Nub's Part*.

Электрический шар может сильно испортить здоровье *Indy* — перенеситесь, пока шар заряжается. Бегите налево. В темном углу за упавшей балкой лежит ступня с трещиной и берите Сокровище #9, золотого идола. Далее подберите аптечку около скелета и непосредственно перед ступеньками используйте хлыст, чтобы забраться на второй ярус. Ваша задача — добраться до противоположного угла комнаты, прыгая по балкам и используя хлыст. Бегите в проход во внутренней стене. В углу комнаты скончайте по ступице, прыгайте и хватайтесь. В коридоре используйте *Azerim's Part*, чтобы забраться на самый верх.

Двигайте все личные головы к дуре в полу в центре помещения. Будьте осторожны, не свалитесь туда сами. Накиньте юнпку в нише за средним ярусом — это поднимет электрической шар внутрь комнаты и отключит его. Накиньте золотую юнпку и синюю юнпку. Накиньте синюю юнпку еще раз, чтобы уровень воды в бассейне понизился — это также вызовет появление русских. Возвращайтесь к элек-

трическому бассейну и расправьтесь с охранниками.

Найдите в воду и выберите на платформе в центре. В стене под лестницей есть необычная розетка — она выдвигает мостик, по которому можно будет выбраться с острова в бассейне. По треугольным лепесткам электрониканам карабкайтесь наверх и берите *Nub's Part*. Найдите и используйте *Nub's Part* перед необычной розеткой, которую уронили. Разряд электричества заставит мостик сработать. Пересеките мостик и найдите дверь в левом углу с точной такой же розеткой. Снова используйте *Nub's Part*, и дверь откроется. Скоро вы опять окажетесь в комнате с подвешенным-противесом.

Бегите к шахте противовеса и зарядите его розетку *Nub's Part*. Теперь используйте *Nub's Part* перед другой розеткой в правой из стен — она отрет засасыву с кристаллом, левыми тами наверху, и можно будет залезть на второй ярус. Вытягивайте крючок из Золотой черепашки и становитесь в кабину. Он поднимет вас на самый верхний этаж здания.

Поднимитесь по лестнице за подъемником и возьмите Сокровище #10, серебряный брусок, на крыше шахты. Прыгайте и бегите в следующую комнату. Берите аптечку около скелета и открывайте дверь *Nub's Part*. Возьмите балку и расстреляйте робота внутри. В комнате находится саркофаг *Nub's Tomb*. Наступите на пластину в полу и откроется ниша с розеткой. Используйте *Nub's Part* и берите кристалл *Nub's Eye*.

Теперь вам предстоит схватка с роботом. Включите все розетки в стенах комнаты — в полу заработают электрические поля. Установите *Nub's Eye* в специальный слот на полу в дальнем конце комнаты — появится огромный Робот. Бегите и прыгайте под крышей сооружения в центре. Робот наступит 6 раз на электрополы в полу, и произойдет короткое замыкание. Все, что за это требуется — несколько раз снова включать розетки в стенах комнаты, так как поле отключается после того, как Робот на него наступит. Не попадайте в область действия поля сами — это вредно для здоровья. Остерегайтесь лазерного луча Робота — он убивает практически мгновенно.

Когда Робот превратится в груды металла, забирайтесь на крышу строения в центре и перебирайтесь на платформы второго яруса комнаты, используя голову Робота. Накиньте юнпку, чтобы опустить мост, и следуйте в проход к концу уровня. Инди, София, Агент ЦРУ и Волондинок — все встречаются в одном месте. У Инди нет выбора, и он отдает части Архива Машин агента ЦРУ.

электронных стражей нового типа и жуков с щипками.

Большой золотой диск теперь висит на и лежит у стены. Проход ведет в странный коридор с непонятными механизмами. Возьмите аптечку и свяжите ракет винку и расстреляйте роботов. Найдите юнпку в конце коридора — она открывает центральную секцию в полу. Спускайтесь вниз, и вы встретите Софию и агента ЦРУ Тернера в Центральном Отделе Машин. София попадает в

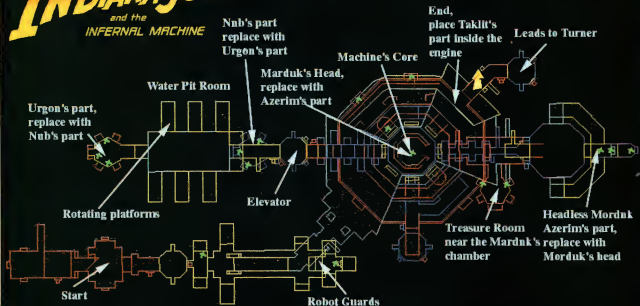
энергетический кристалл, а *Turner* исчезает.

Повисните и падайте в воду внизу справа. Вылезайте и бегите в конец коридора, через электрический вспыхив. Возьмите *Nub's Part* — коридор станет безопасным. Возьмите Сокровище #11, золотой кристалл, и Сокровище #2, красный кристалл, из ниш. Вам надо будет заменить *Nub's Part* на *Urgon's Part*. Прыгайте в центральную часть машины. Бегите по коридору и в конце пры-

Level 15: Infernal Machine

INDIANA JONES

and the
INFERNAL MACHINE



(c) 1999 nAdu GfX www.chat.ru~nady

★ - Some of the items you have to pick/things you have to do



гайте в вертикальный энергетический поток. Поднимайтесь на верхнюю платформу и соскакивайте. Используйте любую из лестниц, чтобы добраться до верхней части странной безголовой статуи лошади. Возьмите Azerim's Part (потом опустится). Сходя нужно будет установить голову Мардука позже. Спускайтесь по лестнице и берите Сокровище #3 — золотого идола. Поднимайтесь обратно и пригните на узкую среднюю часть стены. Отсюда можно перепрыгнуть к двери через шахту, используя кнут.

Вы снова в Центральном Отсеке Машины, но на более высоком ярусе. Пригните по узким лестницам-платформам на другую сторону комнаты и забирайтесь в шахту. Нырните в воду и поднимайтесь по лестнице. Берите Urgon's Part, Сокровище #4, красный кристалл, и Сокровище #5, синий

на верхний этаж комплекса.

Здесь вам предстоит сразиться с невидимым Turner (он использует Taklit's Part). Когда он уберет, возьмите часть Машины, аптечку и взлетайте на следующий уровень. Пригните в дверной проем к электрическому шару. Используйте Taklit's Part, чтобы стать невидимым и быстро отключить шар кнопкой на стене. Тут же взлетайте в комнату на самом верху, используя кристалл левитации. Возьмите там голову Мардука и установите вместо нее Azerim's Part. Кристалл с Софией опустится, и откроется дверь. Идите в коридор и хорошо осветите его зажигалкой. Найдите проход в правой стене. Поляйте в комнату и берите Сокровище #8, красный кристалл, и Сокровище #9, зеленый кристалл, из них: Возвращайтесь в коридор и далее в лифт.

Вы снова окажетесь рядом со статуей безголовой лошади Мардука. Прикрепите голову Мардука к телу коня — Marduk медленно войдет в Основную Отсек Машины. Возвращайтесь к лифту в центре шахты и в нише, где стоял робот, возьмите Сокровище #10, серебряного идола.

Бегите в Центральный Отсек Машины и установите последнюю часть Taklit's Part в слот некоторого устройства на выступе справа. Нажмите рычаг на пульте, и Indy вместе с Софией проявится на следующий уровень.



кристалл, из них в стене комнаты. Замените Urgon's Part на Nub's Part. Платформы над водой начнут вращаться. Уловив ритм, на одном дыхании перескочьте комнату. Подъемник спустится автоматически в комнату с гнездом для Urgon's Part. Вставляйте его в гнездо и возвращайтесь в лифт. Поднимайтесь на два этажа выше, к лестницам следующего яруса. Пригните на ближний из них и затем налево, в крытый коридор. Возьмите Сокровище #6, синий кристалл, и Сокровище #7, зеленый кристалл, из них в стене. Пригните на последнюю узкую площадку и с нее в следующую шахту. Подъемник привезет вас



Level 16 Aetherium

Этот уровень совершенно выделяется из типичного для Indy стиля. Вы внутри некоторого «многомерного» пространства, в Адовой Машине. У вас есть доступ в различные места обычного пространства (небольшая часть предыдущих уровней) через специальные порталы. Чтобы открыть портал, нужен Tool From Beyond. На этих островах реальности вы сможете найти сокровища и аптечки, а также 3 King Sol's Gems, которые нужны, чтобы закончить уровень. Так или иначе, все происходящее не придется вам даже в самом диком сне. Aetherium выглядит очень странным, но вы быстро к нему привыкнете. Главная идея в том, что все пространство пронизано энергетическими потоками. Внутри такого потока вы можете лететь в любом направлении. Покинуть поток можно, как обычно, по ALT. Вы также встретите два воплощения Мардука. И, конечно, нужно будет выиграть заключительное сражение, чтобы закончить уровень.

Спрыгивайте из потока на балку впереди. Вы почти на самом нижнем уровне Aetherium, в центре некоего гиперкуба со сторонами-потоками. Спрыгивать в поток лучше осторожно свесившись с балки. Если же просто прыгнуть, то вы рискуете пролететь насквозь и разбиться на полу. Следуйте за метками на карте, и вы не потеряетесь. В центр многомерного куба можно «залпать» с нескольких сторон. При этом каждый раз вы оказываетесь в разных тоннелях, ведущих к различным порталам действительности. Найдите зеленый тоннель (следуйте по карте), который ведет в синюю комнату с Tool From Beyond. Возьмите этот инструмент и залпните другой тоннель в стене комнаты внизу — он ведет на верхние уровни Aetherium, но сначала вернитесь к многомерному кубу и исследуйте все порталы.

Найдите фиолетовый тоннель, ведущий к шахте в Мероге. Возьмите оранжевый тоннель, и окажется у деревянного Идола в Palawan Lagoon. Возьмите целебный листочек и Сокровище #2, серебряные монеты, по другую сторону статуи. Возвращаясь по тоннелю к центру куба и плывите вниз. Вы приземлитесь на полу помещения. Рассеяйте жуков, ползите в проход под кубом и берите Сокровище #3, Aetherium Crystal. Поднимайтесь по центральному потоку наверх и плывите в куб с еще одной стороны, через тоннель с вращающимися кольцами. Увидите портал в Tian Shan River и подсвечник. Справа бу-



дет выступ со скелетом, Сокровищем #4, золотыми монетами и аптечкой. Идите к следующему portalу и далее в комнату. Престарелые странные существа и исследуйте окрестности.

Видно, как неподалеку плавает заключенная в кристалл София. Подойдите к отверстию в центре арены. Внизу видна комната, в которой вы взяли Tool From Beyond. Для того чтобы найти секретный портал в Monkey Island, прыгайте в дыру в центре комнаты. Вы приземлитесь в Aetherium. Найдите коричневый или оранжевый тоннель. В конце будет портал Palawan Lagoon, а напротив него — портал Monkey Island. Возьмите на столе Сокровище #5, золотого идола.

Найдите поток, ведущий к вершине Aetherium. Плыть на самый верх. Поток разветвляется, но вам нужен тот, через который виден кристалл. Плыть туда и берите Сокровище #6, Aetherium Crystal. Спрыгивайте дальше по тоннелю на арене с Мардуком. Его нельзя победить обычным оружием, но есть другой способ. Найдите портал Teotihuacan и возьмите зеркало у статуи богини. Вооружившись зеркалом, вы сможете отражать электричес-



Level 16: Aetherium



«Some of the items you have to pick/things you have to do»



кие импульсы Мардука и в конце концов убить его воплощение. Синие проемы вокруг арены ведут на ее нижний ярус. Нужный вам портал находится за розовым коридором. Подберите Сокровище #7, серебряный бусок, около ступенек и возьмите зеркало у статуи. Идите в дверь и далее по коридору до конца. Уничтожьте пару летающих монстров и возьмите Сокровище #8, Aetherium Crystal, в маленькой нише.

Возвращайтесь на арену с Мардуком. Отражайте зеркалом его электрические шары. Мардук может плавать и низко, и высоко над ареной. В каждом случае вы должны найти наиболее выгодное положение для отражения ударов в этой же плоскости арены. Перемещайтесь с одного уровня арены на другой после каждого прямого попадания. (Наверное, ведет зеленый тоннель). Нужно попасть в Мардука примерно 6 раз, прежде чем это его окончательно уберет. Берите розовый кристалл (Marduk Medallion), оставшийся после монстра, и вставляйте его в щель в стене — опустится электрический шар. Исследуйте его кнутом — он приобретет заряд и станет электрохлыстом. Хлестните шар 5 раз — и у вас будут 25 электрических ударов хлыстом в запасе. После того как кнут разрядится, можно будет снова вернуться в эту комнату и перезарядить его.

Плыть вниз через другой синий тоннель. Хлестните электрошар с эмблемой BMW, и дверь откроется. Снова плывите в потоке и опускайтесь на внешнюю арену. Вы увидите несколько боковых шестерней вдоль стен и кристалл с плавающей Софией в центре. Будьте осторожны с призраком Мардука. Хлестните по очереди все электрические шары во внутренней части арены — шестерни вращаются и закрывают шторы ворот. После этого кристалл с Софией опустится на дно арены, и она на мгновение освободится, но... только на мгновение. Мардук перевоплощается в женоподобного гибридного монстра Софию-Мардука. Берегите заряды вашего хлыста — они пригодятся позже. Вокруг арены на том же са-



мом уровне есть несколько энергетических потоков. Там вы найдете порталы к трем кристаллам Цари Соломона. Соберите их все.

Найдите тоннель, который ведет на самое дно арены. Вы увидите три двери в разных концах комнаты со слотами для кристаллов. По очереди установите все три King Sol's Gems в соответствующие им по цвету двери и откройте портал за каждой из дверей. (там вы найдете атлетики и Сокровище #9, судачок). Машину будет серьезно повреждена. В центре арены появится каменная башня, а мон-

стр Marduk-София уменьшится в размерах. Забирайтесь на башню, хлестите монстра каждый раз, когда он подлетает к вам вплотную. Понадобится много здоровья, так как хлестнуть Мarduка-Софию можно только в ближнем бою. Понадобится примерно 10 хороших ударов. Нанесите удар только если абсолютно уверены, что Marduk-София вот-вот исчезнет в вас котигни и не изменит траекторию в последний момент. Если хлыст разорвется, придется снова подниматься к первой арене Aetherium. Со смертью второго воплощения Marduка София будет освобождена. Наблюдайте мелодраматичную сцену объяснений героев, но готовьтесь снова вернуться к управлению.

Бегите к открытому ранее portalу впереди. Стены вокруг начнут шататься не на шутку. Постарайтесь не обращать внимание на трясущийся экран и сконцентрироваться на прыжках. Ваша задача — добраться до вершины обрушивающейся шахты. В конце возьмите последнее Сокровище #10, серебряного идола, в нише за упавшей колонной слева. Наверу Indy обменяется рукопожатиями с Софией И... Волонтерством, который оказывается, высоко ценит талант профессора археологии Indy и предлагает выйти водки по случаю счастливого окончания уровня.

Level 17 Return To Peru

Этот уровень — дополнительный, ваша цель — найти Идола Перу. Для этого не понадобятся никакие части Адовой Машины, придется только прыгать и обходить ловушки.

Возьмите базуку и убейте леопарда справа (да, его действительно можно убить). Зарежьте змею у подножия каменного изваяния (здесь уровень начинается, здесь же вы его и закончите) и возьмите целебный листик. Исследуйте джип и возьмите лодку (она понадобится только один раз). Можно взять и канистру, но она нигде не используется. Бегите к реке, садитесь на надувную лодку и плывите вниз по течению. Управляйтесь от торшера из воды каней и прицеливайтесь к платформе слева. Оттуда можно занять целебный листик на другом берегу. Выпрыгните в воду и плывите в подводный тоннель, выбирайтесь из воды и заплывайте по лестнице. Скользите вниз по спуску, прыгайте в конце и хватайтесь руками за край берега. Возьмите листок, убейте змею перед пещерой и возьмите Сокровище #1, золотого идола, скрытого растительностью.

Снова садитесь на лодку у той же платформы, плывите вниз по реке, в конце будет водопад. Швартайтесь у берега и берите еще один целебный листик. Под водой у водопада есть две пещеры, закрытые водорослями. Освободите вход начеки и плывите в левую. Вылезайте на берег и становитесь на выступ над водой. Отсюда трудно заметить следующую платформу, но, тем не менее, прыгайте вперед с разбега и хватайтесь. Подтягивайтесь на очередную платформу, поднимайтесь по тропинке, поверните налево и спускайтесь вниз. Берите Сокровище #2, синий кристалл, в нише.

Плыните назад к водопаду и ныряйте во вторую пещеру. Подземный поток вынесет Indy к системе подводных троттов с пираньями. Над водой есть несколько пещер. Можете взять аптечку около скелета, которую охраняет щедрица.



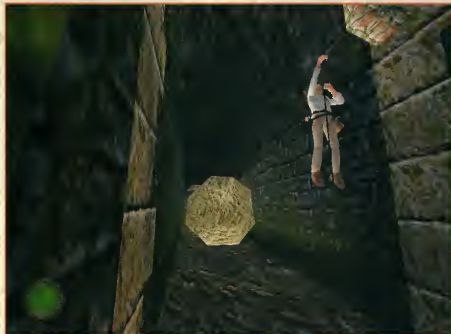
Снова ныряйте в воду и найдите маленький тоннель в правой стене комнаты с ящиками на дне. Вылезайте и перепрыгивайте с хлыстом на другую сторону. Проход ведет к пещере с факелом и черепами в стенах. В левой стене стоит Сокровище #3, серебряный идол. Используйте нут, чтобы выбить идола из ниши — его можно будет подобрать на дне водопада. Закажите факел и ныряйте. Плывите в подзе-

ный тоннель, закрытый водорослями. Вылезайте из воды у водопада и толкайте камень прямо в воронку — пещеру залвет водой, и ее уровень понизится. Плыть к поверхности и по пути возьмите Сокровище #4, серебряный бусок, в нише в стене.

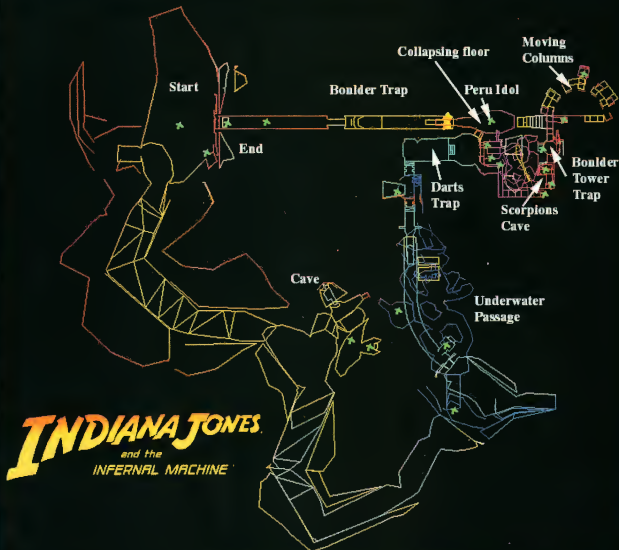
Выше есть два коридора. Бегите по коридору с хорошо освещенной ловушкой. Около залуна в конце убейте нескольких пауков и ползите в проход слева. Возьмите там Каменный Ключ и возвращайтесь в другой коридор за волосами. Не наступайте на темные пятна в полу (дротики) и идите к дальней стене комнаты. Наверу на выступе слева есть замочная скважина для Каменного Ключа. Он открывает секцию в полу. Кроме того в стене справа есть проход, но Indy не может защитить хлыстом луч света наверху в конце тоннеля. Ваша цель — найти кусок бамбуковой палки и вставить ее в треугольное отверстие напротив замочной скважины. После этого Indy сможет защититься хлыстом за палку и забраться на верхний выступ.

Спускайтесь в открытую секцию пола и исследуйте темные пещеры. Бросьте пару гранат, чтобы избавиться от скорпионов в темноте. Добейте оставшихся и входите в пещеру. Закажите факелы по пути и возьмите Сокровище #5, красный кристалл, в нише. Используйте нут, чтобы подняться на верхнюю платформу, прыгайте на другую сторону комнаты и хватайтесь руками. Подтягивайтесь и берите бамбуковую палку с ложа со скелетом. Можно подняться на самый верх, но там будет шахта и тупик. Возвращайтесь в комнату с замочной скважиной и вставляйте бамбук в треугольное отверстие в стене. Ползите в проход внизу и используйте хлыст, чтобы подняться на следующий выступ.

Не наступайте на две первые плиты в коридоре (ловушки), прыгайте в третью. Но перед этим забирайтесь по нескольким платформам в проход, развернитесь, прыгайте и хватайтесь за выступ. Наверу захватите факел справа, поверните налево и берите Сокровище #6, синий кристалл. Возвращайтесь в коридор и становитесь на третью плиту. Переступайте всех змей в котловане внизу (они все равно будут



Level 17: Return To Peru



© 1999 PnArdy GFX www.chat.ru/~pnardy

INDIANA JONES

and the
INFERNAL MACHINE

★ - Some of the items you have to pick/things you have to do

появится), возьмите аптечку за скелетом и забирайтесь на выступ в углу. Ваша задача — подняться в маленькое окошко в стене наверху. Используйте хлыст, чтобы оказаться на следующем выступе, и карабкайтесь к платформе с камнем. Тяните его под платформу и обходите — он откроет путь к следующей лестнице.

С этого места можно ползти в двух направлениях: на платформу вверх и влево-вниз, в нишу в стене за сокровищем. Возьмите Сокровище #7, зеленый кристалл. Спрыгивайте из ниши в котлован и снова проделайте весь путь до платформы с камнем. Ползите на самый верх. Пройдите через пропасть и хватайтесь за трещину. Идите на руки, пока не сможете подтянуться на платформу. Остановитесь в конце. Внизу, под вами, находится заветное окно. Можно либо встать спиной к пропасти и сделать сальто назад, либо повиснуть и упасть на наклонный скат внизу. Продолжайте сколь-

зить и в конце спуска прыгайте в окно и хватайтесь руками. Оттуда — на другую сторону шахты и хватайтесь за выступ. Идите на руках влево и спрыгивайте на небольшой балкончик. Хлестните выделяющийся камень в кладке башни. Он упадет, а также вызовет падение большого валуна сверху. Спускайтесь на пол и следуйте в новый проход.

Вы находитесь в просторном котловане с выступами в стенах. Прежде чем начать прыгать вдоль стен, повисните и хватайтесь за выступ внизу. Поднимайтесь по лестнице и берите Сокровище #8, серебряный брус. Возвращайтесь в коридор и заполните пещеру над третьим выступом. Внутри лежит сокровище, но сначала надо добраться до зияющего прохода на другом конце котлована. Прыгайте по выступам вдоль стен (блоки будут сталкивать вас в пропасть) следующим образом: прыжок с разбега, шаг назад и так далее (аренени на лишние движения не будет). Из массивных блоков стены получится лестница к тоннелю на самом верху. По пути возьмите Сокровище #9, серебряный брус, в уже упомянутой пещере в стене.

Тоннель ведет к Сокровищу #10 — Идолу Перу. Как только вы схватите идола, пол начнет проваливаться под ногами — бегите в дверь. Секции пола в дверном проеме простоят еще некоторое время. Бегите по тоннелю вперед, пока не увидите огромный камень, несущийся прямо на вас. Отступите обратно к дверной проему. Как только бульжики прокатятся над вами, снова бегите вперед в тоннель (секции пола там, где вы только что стояли, обрушатся). У вас будет некоторое время, чтобы соскочнуть вниз и использовать хлыст, чтобы перепрыгнуть большую яму, прежде чем валун начнет движение в обратную сторону — за вами. В



конце тоннеля перед ступенькой посмотрите наверх — здесь можно зацепиться за балку хлыстом и подняться. Валун пронесется под вами и разобьет стену с каменным изваянием. Убегите, так как там же, где находился

CN TACTIX

КОДЫ

Нажмите F10 и введите код:

TAKIT_MARION ON/TAKIT_MARION OFF — бессмертие

URCON ELSA — все оружие

AZERIM SOPHIA — все аптечки

NUB WILLIE — подорожная

MAKEMEAPRUSH — анимационный ролик, Indy превращается в Gylbrush Threemood игры Monkey Island.

FDOME — если застреваете в стене, этот код репозиционирует Indy правильно.



ТРИ ДНЯ ЕДИНОРОГА

GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

Время не стоит на месте, и неутолимая жажда деятельности вновь толкает писателя Габриэля Найта навестить компьютерный магазин. На этот раз судьба сводит его с принцем Джеймсом, сыном короля в течение многих поколений преследуемого некий рок. Все указывает на то, что потомку древнейшего рода пришлось столкнуться с тайной сектой вампиров, но беспокоиться он даже не за собственную жизнь — за жизнь своего малолетнего сына. И словно в насмешку, в первую же ночь посещения Габриэля возле кровати мальчика, тот был похищен. Преследуя похитителя, Габриэль попадает в небольшой городок Rennes-le-Chateau, расположенный на юге Франции, и здесь при нескольких драматических обстоятельствах он теряет след таинственных незнакомцев...

День 1, 10:00 — 12:00

Утро в номере отеля. За окном солнечная погода, в голове туман — еще бы, после такой ночи! — и впереди у нас куча дел. Открываем стоящий у окна шкаф и достаем оттуда проволочную вешалку. К задней стенке приклеен кушечек отсчета — приватизацию и его и выходим из номера в коридор. Спустившись вниз по лестнице (все равно по какой!), мы оказываемся в холле отеля.

Перегороженная широкой деревянной аркой скрывает за собой небольшой ресторан. Заглянем туда на минутку. Ба, Мозли, старый приятель! Мир тесен. Какого черта ты здесь делаешь? Приехал с туристической группой искать сокровища? Г-м... Ну ладно, еще увидимся. Нужно не забыть навестить нашего друга-детектива немного позднее. Он остановился в номере 33.

Выходим в холл и знакомимся с Жаном, дневным клерком. Прежде чем заговорить с ним, стоит похвалить лежачий на столе журнал регистрации. Похоже, все номера в отеле зарезервированы за членами туристической группы — нам еще повезло, что у них оказалась одна свободная комната. Пообщавшись с предупредительным французом, мы выясняем, что прошлой ночью постояльцев встречала его сменщица, Симон. Что ж, спасибо, пообщаемся с ней при встрече. Справа от выхода находятся мягкий диван и несколько кресел. В одном из них сидит смуглый человек в зеленой жилетке и читает газету. Знакомимся еще с одним охотником за сокровищами — Эмилио База. Как и остальные, он въехал в отель вчера поздно ночью.

Между тем принц Джеймс наведника места себе не находит от волнения. Нужно позволить ему. Телефонные кабинки скрываются за бордовыми шторами справа от стойки клерка. Используем визитную карточку принца на одном из телефо-

Перед тем как отправиться вместе с вами навстречу очередному приключению, позволю себе дать несколько советов. Игровое время весьма условно — оставив компьютер на несколько часов, вы не заметите никаких изменений. Время суток в Rennes-le-Chateau меняется лишь после того, как персонажи совершают определенное число ключевых действий. Если период в о-чередной time block не состоялся, значит, вы что-то упустили. «Мертвая» ситуация — если какое-то действие уже не может быть совершено, значит его выполнение не являлось необходимым для продолжения игры. В случае гибели героя в абсолютномочном последнюю часть вам дается неограниченное число попыток для того чтобы повторить свой путь. При разговоре с персонажами стоит использовать все темы (за исключением особо оговоренных случаев) и иногда даже обращаться к ним несколько раз. Чаще всего встречающиеся в тексте слова «поискотыть» и «подумать» обозначают конкретные действия в игре, а отнюдь не просто информацию к размышлению. Следует также помнить о том, что данное происхождение — всего лишь способ относительно быстро пройти игру от начала до конца, порой упуская некоторые весьма интересные, но второстепенные детали.

нов и рассказываем нашему клиенту о таинственном ночном похищении. В это время тот заходит в соседнюю кабинку. Из под шторы виднеются только кориньевые ботинки. Очень заманчиво ботинки, надо сказать... Интересно, какую часть нашего разговора слышал Эмилио? Из его кабинки не доносится ни звука. Выходим на улицу и во дворе отеля знакомимся с Мадлен Бутейн. Руководительница туристической группы предлагает нам присоединиться к искателю сокровищ... за две тысячи франков. ОК, мы подумаем об этом. А Эмилио меж тем тоже вышел подышать свежим воздухом и сидит на скамейке.

Слева от фонтана находится небольшой книжный магазинчик. Он закрыт, а на витрине выставлены какие-то книги. Посмотрим повнимательнее... «San Greal!» Именно эти слова произнесла два типа из поэма! Но какое отношение Святой Грааль имеет к небольшому городку Rennes-le-Chateau?

Направляемся в музей Sauniere (первая улица направо от фонтана). Взираем вверх по лестнице, открываем дверь и, пройдя мимо стелды с открытками, знакомимся с мадам Жирард. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, можно отправиться на осмотр экспозиции. Выбор не богат — в дальнем конце зала возле столлика с экспонатами о чем-то беседуют две дамы, на стенах висит несколько картин, а с потолка свешиваются информационные панели, рассказывающие об истории города Rennes-le-

в их жизни со своими тайнами. На выходе из музея находится коробка с потерянными вещами, а в ней — чья-то красная бейсболка. Возьмем? Нет, по стилю действительно больше подходит для Мозли. Как-нибудь в другой раз. А пока возвращаемся к фонтану.

День 1, 12:00 — 14:00

Заходим в отель и отправляемся напрямик в ресторан. Ох, похоже, мы помешали чужому разговору. Но зато теперь мы можем представить пятому члену туристической группы — австралийцу Джону Уилксу. Он явно не настроен общаться с нами. Как и Мадлен, впрочем... Ну что ж, поднимаемся наверх и наблюдаем интереснейшую картину. Оказывается, наш друг Эмилио База как-то уговорил двух людей поменяться с ним номерами. Теперь у нас есть новый сосед — сосед, который любит подслушивать и подглядывать. Занятно...

Выходим на улицу, сворачиваем направо и заходим в церковь св. Марии Магдалины. Аббат Арио с радостью расскажет нам о культе Магдалины и попросит обратиться к молодому ученому Ларри Честеру, который обитает неподалеку.



леку в местечке Chateau de Blanchefort. А где же недовольный посетитель? Он еще не ушел. Знакомимся с Витторио Бучелли, последним членом туристической группы. Важно не забыть спросить его, как он добирался до Rennes-le-Chateau.



Chateau и о самом Sauniere. Посмотрим-посмотрим... а заодно и послушаем. Нет, так не получится — при нашем приближении дамы замолкают. А что если отойти за ряд панелей? Вот так-то лучше. Не слишком много можно понять из подслушанного разговора, но тема весьма занятна. Доброе утро, леди! Вы тоже ищете сокровища? Вот и познакомились. Забавная парочка, не правда ли — леди Лили Ховард и Эстелл Стайн? Оста-



Следом за синьором Бучелли мы возвращаемся в ресторан отеля. Пожелав приятного аппетита милым дамам, поднимаемся наверх в комнату Мозли (#33). Спрашивая его о ребенке («Baby»), начинаем обсуждать наше новое дело («Case») — а затем резко разворачиваемся и крадемся к двери, откуда доносятся какое-то подозрительное царапанье. Как раз вовремя — мы вновь поймали Эмилию База, когда тот пытался подслушать наш разговор. Стакан, приставленный к двери, хай! А вообще-то... неплохая идея. Закачиваем беседу с Мозли, забираем из коридора стакан, оставленный Эмилией, и выходим во двор отеля.

День 1, 14⁰⁰ — 16⁰⁰



Пожоже, бюро по прокату мотоциклов уже открыто. Заходим в арку справа от фонтана и пытаемся раздобыть себе колеса. Черт, все мотоциклы зарезервированы за членами туристической группы, и вовсе не нам достанется этот великолепный Харлей. Тот же Мозли, например, запросто может забрать его. Мозли... х-м. Возвращаемся к стойке, забираем со столика напротив стойки клерка вкусную конфету и стучимся в дверь номера 33. Спрашиваем нашего приятеля про паспорт. Так, он держит его в заднем кармане бокс. Отпоявшись, заворачиваем за угол и укладываем конфету на столик напротив #27 под картинкой с изображением улицы. Теперь вина. Дожидаемся, пока Жан отойдет куда-нибудь, и нажимаем на кнопку



звонка #33 слева от стойки. Мозли, тебя зовут. Скорее наверх. Поднимаемся по лестнице, заводим камеру за угол и видим Мозли, выходящего из номера. Осторожно крадемся следом (для этого достаточно просто щелкать мышкой там, куда должен переместиться Гэбриел). Ба, вкусная конфета. Бравый детектив не может устоять и начинает возиться с оберткой. Притянувшись за угол, наводим курсор на его задний правый карман и отдаем команду «pick up». Как раз в этот момент конфета падает, и Гэбриел без помех добывает себе новый паспорт.

Впрочем, одного паспорта явно недостаточно — нужно еще и изменить внешность. В отсутствие хозяина навешаем #33 и займствуем оттуда ужасный желтый пиджак. Покидаем отель и направляемся к церкви. Внутрь заходить не будем. Извилистая улочка заканчивается тупиком, и мы видим перед собой черную кошку. Кис-кис! Сбежала. Навешаем музей и вытаскиваем из ящика для потерянных вещей красную бей-

сболку — как раз подстать нашему лиджаку. На этот раз Гэбриел не будет возражать. Возвращаемся к тому месту, где мы ловили кошек, и видим, что за время нашего отсутствия боссовская тварь забралась на забор, и сопать ее оттуда никак не удастся. Впрочем... Дрожка справа от входа в церковь приводит нас на кладбище. В окне небольшого строения аббат Арио поливает цветы. Как мило! Ждем, пока он отвернется, и стигаемся с окна пульверизатора. Возвращаемся к кошке. Наклеиваем кусочек скотча из шкафа на край той самой дыры в двери, куда она удрала от нас в прошлый раз, а затем с помощью пульверизатора стоим три-четыре килограмма ценного нека со стены. Писатель Гэбриел Найт, великий победитель кошек! Однако цель оправдывает средства — к скотчу прилип пучок черных кошачьих волос. Возвращаемся в гостиницу. Ждем, пока Жан отойдет от стойки, и забираем оттуда маркер. В ресторане привативаем со стола пакетик сладкого сиропа и начинаем готовить реквизит. Открыв inventory, осыпавшим сиропом кошачьи волосы, а затем совмещаем получившиеся «усы» с пиджаком и Гэбриелом. Теперь маркером пририсовываем черные усы Мозли на фотографии в паспорте и отправляемся за мотоциклом. Миновав арку, используем реквизит на Гэбриеле. Ву-ля — Харлей наш! А с ним еще и бинокль, и лопатка в придачу.

Вернувшись на место, мы возвращаемся к мотоциклу и отправляемся в Chateau de Blanchefort.

Ждем, пока мимо нас проедет на своем мотоцикле Джон Уилкс, щелкаем мышкой и выбираем опцию «follow». Гэбриел следует за австралийцем в местеч-



ко под названием L'Ermitage. Идем по тропинке и общаемся с Уилксом. Да, шуточка на тему гигантских песчаных червей явно не понравилась. Возвращаемся к мотоциклам и записываем в блокнот номер Уилкса — FED039A.

Едем в Chateau de Blanchefort и снова ждем. На этот раз мимо нас проезжает в своем микровозе Мад-

лен Бутейн. Следом за ней, и у нас на карте появляется новая отметка — Coume Sourde. Заглянем туда на минутку. Ужас тропинка приводит нас на равнину, где Мадлен упражняется с каким-то загадочным прибором. Сейчас она явно не в настроении разговаривать. Возвращаемся в Chateau de Blanchefort и поднимаемся наверх по тропинке (указатель «C. de Blanchefort»). Заворачиваем налево, обгибаем ослуп и оказываемся на развалинах старинного здания. Самое время воспользоваться биноклем. Наводим его на Rennes-le-Chateau (город виднеется справа от большого черного камня на холме). ZOOM 50X — и мы видим перед собой башню Tour Magdale и Витторио Бучелли. Токс с биноклем, надо сказать. ZOOM 5X, и наблюдаем за тем, как Мадлен метается по равнине со своим прибором. Теперь можно возвращаться к мотоциклу.

Отправляемся на железнодорожную станцию Couiza. О, похоже, это тот самый шофер, что подвозил нас сегодня ночью. Надо расспросить его о двух таинственных пассажирах с поезда... правда, разговор этот будет вестись при непосредственном участии нашего бумажника. Заходим в здание станции и беседуем с женщиной, продающей билеты. Ага! Не было вчера никакого поезда из Naples! Значит, Бучелли врет. Ну и компания у нас подобралась, ничего не скажешь. Для очистки совести смотрим на доску Arrives&Departs и размышляем над расписанием прибывающих поездов. Можно отправляться назад. Впрочем... что это за бумажка лежит рядом с поваленной урной? Очень смешно. Выходим на улицу и садимся на мотоцикл.

День 1, 16⁰⁰ — 18⁰⁰

Мы отправляемся в L'Homme Mort. Проходим по тропинке между холмами и встречаем Мозли. Хм, прибор, который он спрятал в сумку при нашем приближении, чрезвычайно похож на тот, что был у Мадлен. Пообщавшись со старым приятелем, мы спрашиваем его о мотоцикле. Надо же, оказывается эта развалина все-таки едит. Возвращаемся к стойке и записываем в блокнот номер Мозли — ASD257K.

Теперь устраним «задачу» на стоянке в Chateau de Blanchefort. На этот раз нам необходимо дождаться проезжающих мимо леди Ховард и Эстелл. Проследовав за ними, мы убеждаемся в том, что дамы просто катаются. Но все равно эта поездка нам еще пригодится. Возвращаемся в Chateau de Blanchefort и вновь карабкаемся в гору к старинным развалинам. Теперь мы здесь не одни — Эмилию База насладится солнечным днем и медитирует. Поговорив с ней, мы наводим бинокль на L'Homme Mort (чуть выше и чуть правее Coume Sourde). ZOOM 50X — и вот мы уже наб-





людям забавную сценку: увлеченные своими загадочными приборами, Мозли и Мадлен буквально становятся друг с другом. Убираем бинокль и возвращаемся на стоянку. Теперь можно записать в наш блокнот еще один номер — номер мотоцикла Эмилио (HJK841J). Идем налево, следуя указателю «Roque Negre». Возле Черного камня сидит Уилкс со своим шумным «отпугивателем червяков». Поговорив с ним, мы возвращаемся на мотоцикле в Rennes-le-Chateau.

Сейчас нам нужно посетить церковное кладбище. По дороге мы скотрим на запаркованный во дворе отеля микроавтобус и убеждаемся в том, что Мадлен уже вернулась в город. На кладбище нам нужно приоткрыть окошко кабинета Арно (рядом с большим саркофагом) и приготовить внимательно слушать. После того как аббат и Мадлен переходят в другое помещение,



мы возвращаемся к мотоциклу и идем в гости к Ларри Честеру (Larry Chester's house). Да, это настоящий ученый-историк. Рассказывает много интересного, а что не слышим любезен — ну так нас же никто не звал. Простившись с ним, мы садимся на мотоцикл и отправляемся в Rennes-le-Chateau.

День 1,1800—2200

Выходим на площадь с фонтаном и убеждаемся в том, что принц Джеймс держит свое слово — к нам действительно прибыло подкрепление. Парочка крепких ребят-шотландцев — Меллори и МакДугалл, и конечно же Грейс. Деньги нам заплатили, расспросили обо всем и попытались мягко дать понять, что отныне делом будут заниматься настоящие профессионалы. Впрочем, официально нас никто не отстранял. Поговорив с Грейс, выходим из отеля и идем следом за шотландской парочкой. Довольно уверенно они сворачивают направо и движутся в направлении кладбища. Что ж, большой саркофаг, который мы заметили еще днем, как нельзя лучше подходит для того, чтобы за ним прятаться. Выбираем опцию «hide» и, оставаясь незамеченными, наблюдаем за странной беседой людей принца с аббатом. Арно клянется, что Орден не имеет никакого отношения к похищению, но, похоже, ему не слишком верят. Как только Меллори и МакДугалл покидают кладбище, аббат бросается к телефону. Нужно успеть записать его разговор на диктофон, благо через открытое еще днем окно отчетливо доносится каждое слово. Жаль только,

что говорят на французском, но ничего — позднее можно будет сделать перевод.

Возвращаемся в отель. В ресторане Уилкс пытается разговаривать с Бучелли. При нашем появлении оба они умолкают. Здравствуемся с австралийцем, затем заговариваем с Витторио. Спросить или не спросить его еще раз про поезд? Пожалуй, все-таки не стоит. Познакомившись с ночным клерком — Симон, мы отправляемся в Chateau de Blanchefort.

Ждем, как обычно. Вскоре мимо нас проезжает машина шотландцев. Следующим за ними, для того чтобы выяснить, куда они направляются, Дон Ларри Честера! Что ж, нам как раз туда же. Вот только как бы сделать это незаметнее? Возвращаемся в Chateau de Blanchefort и следуем указателю «C. De Blanchefort». Здесь мы всегда сворачивали налево и поднимались в гору к развалинам, так? Ну а теперь идем почти что прямо и вскоре видим перед собой дом ученого-историка. Где бы спрятаться? Aral! Возле колодца есть дерево. Притаившись за ним, мы наблюдаем за весьма странным рукопожатием, которым обмениваются Ларри Честер и люди принца. Порядок этих движений нужно постараться запомнить, еще пригодится.

Возвращаемся к нашему мотоциклу и идем в Rennes-le-Bains. Здесь в таверне «San Greal» коротают вечер Уилкс и Бучелли. Поговорив с ними, мы выходим на улицу и записываем в блокнот номер мотоцикла почтенного синора Витторио — VDG945F. И снова в путь — на этот раз мы возвращаемся в Rennes-le-Chateau. На стоянке стоит знакомый синий мотоцикл с колесиком — похоже, леди вернулись с прогулки и отправились на отдых. Тем лучше, теперь мы можем записать в блокнот еще один номер — FK5427K.

Заходим в отель и, перекинувшись парой фраз с Эмилио, направляемся в ресторан. К вечеру Мадлен сняла гнев на милость и разговаривает с нами на удивление дружелюбно... если не сказать больше. Зато Лили Ховард явно таятоси нашим обществом. Что ж, не будем им мешать. У себя в номере, обшив с Грейс и Мозли события сегодняшнего дня, мы показываем детективистическое рукопожатие, которым обменивались Ларри Честер и наши шотландские друзья. Итак, правильная комбинация:

- ☞ стукнулись кулаками,
- ☞ скрестили мизинцы,
- ☞ пожали друг другу руки,
- ☞ коснулись друг друга большими пальцами,
- ☞ перекрестили ладони.

После этого Мозли уверенно заявляет, что это рукопожатие характерно для масонов (даже если комбинация была введена неверно, он все равно это скажет, вот только уверенности в голосе будет куда меньше... да и очков тоже). Забавные, однако, друзья у нашего принца. Но время уже позднее — пора перекусить что-нибудь и отправляться спать.



День 2,700^{—1000}

Раннее утро. Габриэль тихо дремлет на диване. В игру вступает Грейс.

Забираем со стола один из тактикологических наборов и садимся за компьютер. Помнится, Габриэль прошил нас провести поиск по словам «vampires» и «Holy Grail». Выбираем опцию SEARCH и вводим ключевое слово: VAMPIRES. Читаем материалы «Excerpt from 'Dracula' by Bram Stoker», затем вводим в строке поиска: HOLY GRAIL. Возвращаемся в MAIN MENU и завершаем сеанс работы.

Выходим из номера. Под дверью лежит книга — «Secrets of the Holy Grail», в нее вложен листок с рукописным текстом. Прочитав рифмованные строки, Грейс возвращается в номер для того чтобы оставить листок Габриэлю.



Вновь выходим в коридор и спускаемся по лестнице в холл отеля. Познакомившись с Жаном, Грейс заходит в ресторан и пытается завести разговор с Мадлен Бутейн. На редкость неприветливая особа. То ли мы ей сразу не приглянулись, то ли она ревнует к нам Габриэля, то ли и то и другое вместе взятое... Короче, поездка будет стоить три тысячи франков. Хамство за счет фирмы. Ладно, мы уже успеем немного прогуляться по городу перед отправлением группы. Второй поездок направо от фонтана — и вот мы уже возвращаемся по лестнице на вершину Tour Magdala. Здесь нас встречает аббат Арио, который с утра пораньше наблюдает в бинокль за птицами. Познакоившись с Грейс, он решает присоединиться к группе.

Возвращаемся обратно в отель и стучимся в дверь Моли, чтобы наполнить этому недолетю о том, что уже пора выезжать. Спускаемся в ресторан, и через некоторое время группа в полном составе отбывает к Poussin's Tomb. Все внимательно слушает лекцию Мадлен, все, кроме Эмилиано Жака. Присевшего подальше, он чертит пугалком на песке какое-то слово. «SUM». Записан его в блокнот на всякий случай. Теперь можно попытаться с кем-нибудь поговорить... ну хотя бы с оиньором Бучелли. Через некоторое время экскурсия продолжается на развалинах Chateau de Blanchefort. После лекции поднимим поближе к Мадлен для того чтобы поспотерять, как извиню она отшивает назойливого австралийца. Затем подходим к леди Ховард и Эстелл и вслушиваемся в разговор о «Le Serpent Rouge». К сожалению, не только мы одни. Вся группа собирается вокруг Лили, и та безуспешно пытается доказать, что она не понимает, а что вообще идет речь. Нам, похоже, приключивший Уликс даже готов ее обяснить. «Le Serpent Rouge»... Странное название. Нужно распространить от остальных — поговорить со всеми, оставшиеся напоследок Моли. Уликс не забывает देने загадки, но зато он не прочь пофлиртовать с Грейс. Аббат Арио извинно уклоняется от темы, Викторю Бучелли настроен весьма скептически. Мадлен рассказывает Грейс об истории «Le Serpent Rouge», а Эмилиано База говорит, что видел этот райский документ... но делиться со своими впечатлениями он явно не собирается. Наконец мы поднимаем к Моли. В разговоре с ним следует перебрать все темы, оставшиеся напоследок «treasures». Да, у Грейс сегодня определенно удачный день — все приглашают ее на ужин.

День 2,100^{—1200}

И снова Габриэль. Подбираем с журнального столика оставленное Грейс стихотворение, забираем со стола тактикологический набор и поднимаем к шкафу. Справа от него в стене имеется небольшая дверь. Открываем зашелку и заглядываем внутрь. Кухонный лифт. Именно так в этом отеле доставляют в номера завтраки, обеды и



ужины — никаких официантов, просто несколько канатов и деревянная платформа. В дальней стене виднеется еще одна дверь. Ну конечно же, зачем делать два лифта, когда и одного вполне достаточно для того чтобы обслужить два номера. Смотрим на дверь, ведущую в комнату Эмилиано, и в голове зарождается хитрый план...

Выходим в коридор и едва не сталкиваемся с Роксанной, горничной отеля. Она только что закончила убирать комнату Моли и теперь готова приняться за нашу. Подождем в холле. Итак, как же протекает процесс уборки? Вначале Роксана стучится в дверь номера, затем она открывает ее служебным ключом и перераскачивает проход своей телеской. Через некоторое время она выносит из номера грязное постельное белье и укладывает его в специальный мешок, потом разворачивает тележку для того чтобы достать чистящую жидкость и отправляется мыть ванную. И в это время в открытую дверь может запросто зайти кто угодно...

Вскоре Роксана заканчивает уборку в нашей комнате и отправляется в номер Эмилиано (#27). Ждем пока она развернет свою тележку, а затем наводим курсор на дверь и выбираем «peek». Габриэль незамеченным проникает внутрь. После того как горничная уходит в ванную, в темноте открываем зашелку на двери кухонного лифта и выходим из номера. Вскоре появляется Роксана. Она запирает дверь и отправляется в номер Мадлен (#29). Идем следом. История повторится: как только путь окажется свободным, крадемся вслед за горничной и ждем, пока она отправится в ванную. После этого Габриэль открывает балконную дверь и прыгает до тех пор, пока Роксана не выйдет из номера. Поворачиваем замок на входной двери (turn lock) и выходим в коридор. В номере леди Ховард (#31) мы тоже должны прыгнуть на балкон пока не уйдет горничная, а затем повернуть замок на двери и вернуться в коридор. В номерах Бучелли (#21) и Уликса (#23) достаточно открыть зашелку на двери кухонного лифта. Проведая эту операцию и дождавшись пока никого не подозревающая Роксана зайдет в служебное помещение, мы получаем доступ во все номера отеля, за исключением разве что комнаты Моли (#33).

В первую очередь мы посетим резиденцию леди Ховард. Обойдем кровать, Габриэль находит под ней папку, в которой лежит два пергамента. Возьмем их с собой. Из ванной комнаты можно позаниматься средством от отеков — крем Suppuration H. Рядом с ним лежит небольшое зеркало — используем наш тактикологический набор для того чтобы снять с него отпечатки пальцев. Технологический этот процесс чрезвычайно прост: используем набор на зеркале, затем достаем из коробки являющую источник, макаем ее в специальный порошок и начинаем водить по тому месту, где предположительно должны находиться отпечатки пальцев (в случае с зеркалом следует обработать рукоятку). Затем проявивший отпе-



чаток фиксируется на квадратике скотча и наклеивается на карточку с именем.

Направляемся в номер Мадлен. В верхнем ящике шкафа мы находим сотовый телефон, устройство для определения координат и карту, которую немедленно записываем к себе в карман для дальнейшего детального изучения. Обойдем постель. В небольшом чемоданчике Габриэль находит пистолет! Серьезная дамочка. Снимаем отпечатки пальцев со ствола пистолета (близко к рукоятке), а затем старательно прячем кейс обратно под кровать.

Спускаемся в холл. Жан не находит себе места от расстройства — он был уверен, что все гости покинули отель, и несомненно! отпустил домой почти весь персонал отеля, а теперь همه Уликс придется оставаться голодным по его, Жана, вине. Направляемся в ресторан. Значит, на кухне сейчас никого нет? Удобный случай для того чтобы заглянуть туда. Смотрим на дверь. Нет, все-таки вначале нужно получить разрешение. Возвращаемся в холл. Эй, Жан! У тебя есть шанс реабилитироваться. Мыше Найт может самостоятельно приготовить себе сэндвич, но для этого ему придется пошарить на кухне. Администрация отеля не будет возражать?

Вот и хорошо. Заходим на кухню и открываем дверцу лифта, который находится справа, если стоять лицом ко входу. Кстати, Жан только что сказал преподобнейшей вещи: в комнате #33, где сейчас живет Моли, до этого была кладовая. И почему я не удивлен? Поворачиваем рычаг слева от двери и забираемся на приехавшую платформу. Теперь все просто — хватаемся за канат, танцуем изо всех сил, и лифт неминуемо взлетает на второй этаж. Открываем нижнюю дверь и заходим в комнату Уликса. На письменном столе лежит письмо от издателя. Читаем его. Похоже, наш австралиец публикует свои труды. Может он все-таки не такой тупица, каким кажется? Забираемся обратно на платформу и открываем верхнюю дверь, ведущую в комнату Бучелли. В верхнем ящике комода лежит полный комплект одежды священника. Слева на боксах — хороший складной дорожничного билета. Сыноры Бучелли прыбл к нам из Рима. Посланец Ватикана — или мы очень сильно ошарашены? Запрыгиваем комода и снимаем отпечатки пальцев с чемодана, стоящего возле кровати (правый зашелку). Забираемся на платформу и спускаемся на первый этаж. Теперь нам нужно воспользоваться лифтом, который находится слева от входной двери. Открываем дверцу, поворачиваем рычаг, забираемся на платформу и поднимаемся на второй этаж. Верхняя дверь ведет в комнату Эмилиано, нижняя — в нашу. Под подушкой у нашего соседа находится странный кусок материи, очень старой. Пытаемся снять отпечатки пальцев с портрета Иисуса Христа и терпим полную неудачу — их просто нет. Как можно не оставить следов на стекле — непонятно. Рассматриваем лежащую на столе книгу. Почитать, явно, не удастся — арамейский язык никогда не был нашей сильной стороной. Забираемся на платформу, спускаемся на первый этаж и выходим из отеля.

Пришла пора навесить аббата Арио, вернее, его рабочий кабинет, оного которого выходит на церковные кладбища. Ну и что, хозяина нет на месте, тем лучше — мы люди скромные. Пытаемся открыть окно — раз, другой, ничего не получается — дерево разбухло. Подождем-ка минутку... Используем суперкрем леди Ховард, и в следующий раз окно открывается без малейших усилий. Забираемся внутрь. В верхнем ящике стола лежит журнал «Ciclus». Пробуем починить. Что-то об Европейском Союестве. Приближаемся к ящику стола поднимаем и замечаем папку сигарет. Снимаем с нее отпечатки пальцев и закрываем стол. Теперь осталось только рассмотреть повнимательнее портрет на стене, прочесть подписи под ним — и можно возвращаться в отель.

В своем номере усаживаемся за компьютер. Находим кнопку ADD DATA — на экране появляется наш inventory. Щелкаем мышкой по найденной в номере Мадлен карте и выбираем SCAN INTO SIDNEY. Аналогичным образом сканируем в память компьютера пергаменты леди Ховард, карточки с отпечатками пальцев и листки из блокнота с номерами мотоциклов. Вся информация сохраняется в отдельных файлах с латинскими именами. Следующий шаг: в разделе SUSPECTS посеребродно открываем «личные дела» подозреваемых и добавляем в

них только что занесенную в компьютер информацию. Технология чрезвычайно проста: выбираем, к примеру, «личное дело» Витторио Бучелли, затем открываем файл **BUCH LIEU** и связываем их: опцией **LINK TO SUSPECT**. В соответствующей графе появляется номер мотива Бучелли. Аналогичным образом добавляем к «делу» отпечатки пальцев и переходим к следующему подразделению. Когда эта работа будет закончена, возвращаемся в **MAIN MENU**, выбираем **ADD DATA** и сохраняем в память **SIDNEY** аудиозапись телефонного разговора аббата Ароу. Опция **TRANSLATE**, открываем файл **ABBE TAPE** и устанавливаем перевод «**FROM**» French «**TO**» English. Нажимаем **TRANSLATE NOW**, и вот перед нами уже английский текст. Может, эта машина и в самом деле не так бесполезна? Завершаем работу — **MAIN MENU**, **EXIT**.

Теперь мы должны вернуть нагрябленное знакомым владельцем, желательно так, чтобы они ни о чем не догадались. В комнате леди Ховард укладываем пергаменты обратно в папку и прячем ее под кровать, в номере Мадлен укладываем карту в верхний ящик шкафа. Спускаемся в холл отеля, и здесь нас встречает чрезвычайно мрачный Жан. Роксана видела... Нет-нет, мы не поняли, мы просто перепутали... Роксана видела, что мы так и не пригостили себе сиднем, месье Найт. Мы не возражаем, если она делает это сама?

День 2, 1200—1400

Возвращаемся к Грейс. Туристическая группа только что прибыла в **Chateau de Serres** — знаменитую виллу. Однако Энило База неожиданно почувствовал себя нехорошо. Кажется, на него угнетательно действовал этот дом. Энило остается в автомобиле, а мы с следом за остальной группой отправляемся дегустировать, возможно, самое лучшее в мире вино. Но Мадлен, похоже, зара-



лась целью любой ценой испортить настроение Грейс. Вот и сейчас она заняла место рядом с Мозли и старательно обрабатывает его, используя при этом стандартный набор женских уловок. Бравый детектив глядит на нее преданными глазами и не обращает на нее ни малейшего внимания. Поговорим с аббатом, который покаялся на дороговизну местного вина. Интересно, а сколько он выложил Мадлен за сегодняшнюю поездку? Наверняка она платит его бесплатно. Пробуем заговорить с остальными членами группы, но Грейс лишь отдевается колкими замечаниями. Выходим на улицу.

Дегустационный зал и основное здание соединяет небольшая арка. Пройдя сквозь нее, мы слышим плач ребенка! Похоже, он доносится из подвала. Массивные двери заперты, и открыть их нам не удастся. Выбираемся на небольшую пристройку с покатою крышей и наблюдаем за тем, как Грейс, перидически срываясь и падая, все-таки добирается до основного здания. Стена у входа виноградными лозами. Уцепившись за них, мы без труда забираемся через открытое окно внутрь особняка.

Перед нами здоровенный шкаф. Открыв его, мы видим перед собой одежду, расшитую странными символами. Срисовав их в блокнот, переходим в следующую комнату. Шкаф должен оставаться открытым! В углу справа стоит огромный сундук. Приоткрыв его, Грейс видит младенца — и от испуга отпускает тяжелую крышку, которая с гулким стуком захлопывается. И сразу же за спиной раздаются шаги владельца особняка. Быстрее, еще быстрее! Разворачиваемся и бежим к шкафу. Едва спрятавшись за дверцей, Грейс наблюдает, как Монро подходит все ближе и ближе, вот он уже противостоит ру-

и в это время снизу раздается знакомый голос: «Месье Монро! Неужели вы так и не присоединитесь к нам!». Мадлен. Никогда не думал, что буду так рад слышать ее. Протягивая к неоптимально прикрытой двери шкафа руку замирает, и спустя несколько бесконечно долгих мгновений Монро уходит. «Иду, дорогая, иду!»

Выбравшись из шкафа, вновь открываем злословный сундук. Сдвигаем в сторону какие-то картонки... Да это всего лишь куклы! Спускаемся по винтовой лестнице вниз, в библиотеку. Открыв верхний ящик письменного стола, мы снимаем отпечатки пальцев с лежащей внутри книги и только после этого берем ее в руки. Внимательно изучаем книгу и перерываем страницы для того чтобы увидеть рукописный вкладыш. Над письменным столом висит портрет Монро. Приглаדים повнимательнее к его левому глазу. Что-то есть необычное... но нужно рассмотреть поближе. Поднимаем к портрету стул, забираемся на него и смотрим еще раз. Это? Человек и чаша Грааля, слитые воедино?

Спрыгиваем со стула на пол и ищем небольшую книжку на левой ножке стола (для этого придется сперва присесть). Нажимаем на нее, и установленные по периметру комнаты головы начинают испускать лазерные лучи. Для того чтобы открылся секретный проход, они должны образовать пентаграмму. Каждую статую мы поворачиваем вправо всего один раз, а затем спускаемся по лестнице в подвал особняка.

План становится все сильнее. Идем прямо, затем немного правее, прямо до конца коридора, и там лестница ведет вниз к незасторженной двери. Звук доносится именно оттуда. Спускаемся внутрь... и понимаем, что, по крайней мере на этот раз, ошиблись. Звук, которые мы приняли за плач ребенка, на самом деле издает винный пресс. Рядом с ним суетится старуха, которая пугает Грейс. Этот крик: «**summes bleu, pommes bleu**» — так и стоит в ушах.

Ну вот мы и во дворе. В следующий раз в такие места пусть суется Габриэль. Перекинувшись парой слов с Мозли, мы вместе с остальной группой направляемся к **Armchair of the Devil**, и видим перед собой теле. Тела Меллори и МакДугалла, людей принца Двейкса.

День 2, 1400—1700

И вновь в игру вступает Габриэль. Поговорим с Грейс, мы спускаемся в холл и заходим за бордовой портреты. Одна из телефонных кабинок занята — быстро готовим диктофон и записываем на пленку разговор сеньора Бучелли. Возвращаемся в холл и слушаем рассказ Улисса о событиях сегодняшнего дня. Вскоре к астрологу присоединяется сеньор Витторио, и они на пару принимают заливать тяжелые воспоминания чем-то алкогольным. Стоит обратить внимание на стаканы — Улисс предпочел зеленый, а Габриэль и Бучелли — квадратный и прозрачный. Возвращаемся к себе в номер и пытаемся поговорить с Грейс. Это бесполезно — она слишком увлечена чтением.

Выходим из отеля и направляемся на вершину **Tour Magdala**. Посмотрев на аббата и поговорив с ним о сегодняшней жуткой находке, Габриэль садится на мотоцикл и отправляется к **Armchair of the Devil**. Переходим через шлюз и идем по тропинке. Брось, Мозли, ты что — испугался? Ну и что здесь произошло? Когда речь заходит о подозреваемых, выбираем иконку «**impress**». Говорим с Мозли об убийстве и на этот раз выбираем аббата Ароу. Теперь обсуждаем поведение туристической группы. Ничего необычного, разве что Мадлен проявила к этому делу повышенный интерес. Осматриваем теле, лица и перерезанные глотки шотландцев. Кроки нет на одежде, ни на земле. Хотя... за камнем далеко слева обнару-



живается целая кровавая лужа. Осмотрев ее, мы размышляем по поводу странных следов на земле, и тут Габриэль посещает видение. Он видит Улисса МакДугалла. Следы на земле выглядят странно, потому что оба шотландца стояли на коленях. Двухм о них еще раз, и становится понятно, почему Улисс не оставил после себя следов — они попросту не касались земли. Уф! Все, с нас хватит. Возвращаемся к мотоциклу и по дороге встречаем Мадлен. Похоже, она и впрямь заинтересовалась этим убийством. Странный интерес для руководителей туристической группы. Нет, дорогая, не знаем мы их, и Грейс не знает.

Отвозим Мозли в **Rennes-le-Chateau** и сразу же возвращаемся обратно. На место убийства уже прибыла французская полиция, так что нам туда соваться не с руки. Оглядываясь немного. Рядом с «Харлем» на дороге остались четкие следы машины. Идем в том направлении, которое они указывают, и практически сразу же находим машину Меллори и МакДугалла. Никаких следов борьбы, никаких улик. Достаем блокнот и отпечатываем на нем рисунок одного из портретов. Возвращаемся к мотоциклу и едем в **L'Ermitage**. Слева от места нашей парковки виднеются отпечатки шин. Сравниваем их с имеющимися у нас образцами. Они совпадают! Шотландцы были здесь прошлой ночью. Идем к дому Ларри Честера и, формальности ради, сравниваем отпечатки шин у него во дворе с рисунками в блокноте. Совпадают. Еще бы они не совпадали, если мы вчера своими глазами видели на этом самом месте машину Меллори и МакДугалла. Стучимся в дверь и упорно спрашиваем Ларри о его ночных визитах. Поначалу Честер все отрицает, уверяя нас в том, что эти двое всего лишь хотели спросить у него дорогу, затем начинают злиться и по тонконец, когда речь заходит о машинах, попросту выставляют нас из дома. Мы обижаемся, но ненадолго. Подворачиваясь к окну, Габриэль наблюдает за тем, как Ларри разговаривает с кем-то по телефону, а затем устанавливает электронный будильник. Выходя из дома, Честер не замечает нас и направляется к **Chateau de Blanchefort**.

Возвращаемся к окну. Сверху на нем имеется взорванная трещина, в которую разве что руку нельзя просунуть. Используем на ней просвечивающую вешалку, и вот мы уже знаем, во сколько сегодня встает Ларри Честер. 2 часа ночи — неплохо же ему придется спать. Поднимаемся к развалинам **Chateau de Blanchefort**, чтобы посмотреть на историю с блокнотом, а затем возвращаемся к мотоциклу и едем в **Rennes-le-Chateau**.

Войдя в холл гостиницы, мы видим, как Энило и Эстелл ставились возле лестницы. Пока Лили отдыхает после всех переживаний сегодняшнего дня, Эстелл куда-то собралась. ОДНА! Невероятно. Быстро выходим за ней следом из гостиницы и, увидев выходящий со стоек мотоцикл, выбираем «**follow**». Если не сделать это сейчас, придется тащиться к **Chateau de Blanchefort** и там поджидать проезжающую мимо Эстелл. Леди останавливается посреди какого-то леса, и на нашей карте появляется новая точка — «**Lady Howard and Estelle's Sites**». Поднимаемся вверх по оврагу и видим Эстелл, увлеченно разглядывающую какую-то карту. Сегодня она разговорчивей чем обычно — не иначе, отсутствие Лили сказывается. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, мы возвращаемся обратно в отель.

Нужно позвонить принцу Двейксу и рассказать ему о трагической гибели его людей. Наш клиент явно поражен случившимся, но, как всегда, предельно краток. Разговор обрывается, не успев начаться, под предлогом того, что принцу необходимо обдумать сложившуюся ситуацию. Поднимаемся к себе в номер. Следом за Габриэлом в гости заглядывают Мозли с бутылкой в руке, и Грейс рассказывает им об ошеломляющей теории, положенной в основу книги «**Secrets of the Holy Grail**». Обсуждаем написанное, стараемся не упустить ни одной детали. Особое внимание следует обратить на последний отрывок, прочитанный Грейс: в нем говорится, что принц Двейкс является потомком династии Спозаров. Мозли кивает на глаза и, наконец, попросту обездвижив, забав свою бутылку на журнальном столике. Снимаем с нее отпечатки пальцев и спускаемся в холл.

Снимаем отпечатки пальцев со стана Улисса и подходим к Жану с просьбой разбудить нас в два часа ночи. Возвращаемся в номер, садимся за компьютер и снимаем отпечатки Улисса и Мозли. Привязываем новый

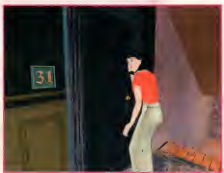
файл к «личному делу» австралийца. Теперь переписываем в память SIDNEY аудиозаписи телефонного разговора Бучелли и запускаем программу перевода с итальянского языка на английский. Нам уже пора ехать в *Chateau de Serres*, но осталось еще маленькое дело. Выбираем опцию **MAKE ID**. Фотография Гэбриэля, раздел **REPORTER**, издание **N.Y. TIMES**. Теперь распечатываем — **PRINT IDENTIFICATION**. Да, с таким удостоверением мы везде будем желанными гостями.

Отправляемся в *Chateau de Serres*. Прежде чем заходить в дом, выглядываем за главные ворота и сравниваем опечатившиеся возле самого шоссе следы шин с имеющимися у нас данными. Шотландцы были здесь. Удостоверение, как всегда, не подходит — резко подобранный Марко немедленно бежит за хозяином, и вот уже сам Эксельсиор Монро поит нас своим лучшим вином и рассказывает о древних легендах и виноделии, о Граале и вечной молодости, об алхимии и поисках философского камня...

Вернувшись в гостиницу, Габриэль уводит Молизи outside, чтобы дать Грейс возможность спокойно поработать.

День 2 1700—2200

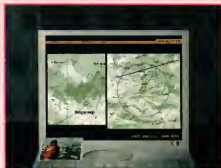
Вечер этого дня мы проведем с Грейс. Выходим из номера и идем с комнатой Лилии Ховард и Эстелл поднимаем с пола стакан. Приславие его к двери, мы узнаем, что неразлучная парочка сейчас как раз готовится к ужину. Что же, не будем им мешать. Спускаемся в холл и беседуем с ночным клерком Силией о сокровищах *Rennes-le-Chateau* и о печальной судьбе местной курицы. Стоячим в ресторане. Похоже, говорят о Грейс. Сидя за столиком, Габриэль и Молизи не видят ее, а потому не считают нужным выбирать выражения. А тут еще и Мадлен подливает масла в огонь, выходя на сцену Гэбриэля. И он, похоже, не имеет ничего против. После этого не то что разговаривать — даже видеть его Грейс не хочет. Перекинувшись



парой декурных фраз с синьором Бучелли, она выходит во двор отеля.

На оканейке сидит Эмилио База. Вот уж кого явно не доминируют кошмары — человек просто наслаждается теплым вечером. К тому же он уверен, что на днях сегодня еще найдется занятие. Его бы молитвы... вот это да! На двери музея висит приклеенный отчет конвекта, а за ним — рукопись. «*Le Serpent Rouge*»! В *Inventory* рассматриваем нашу находку, пересматриваем страницы, внимаем в текст. Паранормальное над первыми двумя главами, Грейс обращает внимание на упоминание о пергаментах и некой «Путь Ра». Попробуем снять отпечатки пальцев с конвекта. Да, кто-то неизвестный оставил четкий след в правом верхнем углу. Похоже можно будет сравнить его с уже имеющимися у нас отпечатками.

Заходим в церковь. Подобра с стопа один из брошюр, внимательно изучаем ее, размышляя над каждой страницей. Очень интересно. Теперь, оглядывая церковь, Грейс может дать краткую характеристику всем указанным в брошюре предметам. Заглянем к алтарю Арно? Постучавшись в неприкрытую дверь слева от стопа с брошюрами, мы попадаем в рабочий кабинет настоятеля церкви. Беседуем с Арно, используем в качестве одной из тем висящую над столом картину «*Duke de Lorraine*». Вновь взглянув на картину, мы можем узнать, что думает Грейс по этому поводу. Теперь обратим внимание на шахматную доску. Подуваем немного... что же она нам показывает? Ну конечно же — мозаичный пол церкви! Прошаемся с алтарем и направляемся к стоющей перед выходом статуе, надписи на которой вызвала бурю недоверия у падре Бучелли. «Дьявол и четыре ангела» — кажется, о них говорились в «*Le Serpent Rouge*»? Соеди-



няем точки: рука нижней фигуры ангела, плечо правой, приложенная ко лбу рука верхней фигуры, плечо левой и вновь рука нижней. Линии замкнулись, образовав повернутый квадрат.

Возвращаемся в свой номер в отеле. Пришло время поработать на компьютере. Вводим данные (**ADD DATA**) — сканируем в SIDNEY отпечатки пальцев Монро, отпечатки незнакомца с конвекта «*Le Serpent Rouge*», странные символы, срисованные с копсов в *Chateau de Serres*. Выбираем опцию **ANALYZE** и открываем файл **SERR SYMB**. **START ANALYSIS** — SIDNEY пересылает файлы на проверку в онлайн-овую базу данных. Возвращаемся в **MAIN MENU** и выбираем **SUSPECTS**. Открыв файл Монро, приобщаем его отпечатки пальцев к личному делу. Теперь открываем файл **LSR PRINT** и задаем команду **MATCH ANALYSIS**. К сожалению, в базе данных наших подозреваемых пока не имеется схожих отпечатков.

Начинаем работать с текстом «*Le Serpent Rouge*». В первой главе, «*Aquarius*», есть такая строка: «*I laid down the path of RA and was illuminated*». Выполняем поиск (**SEARCH**) по имени **RA**. Возвращаемся в **MAIN MENU**, выбираем опцию **ANALYZE** и открываем файл **MAP**. **START ANALYSIS** — и SIDNEY переводит отсканированную карту Мадлен в особый графический файл. Выбираем опцию **ENTER POINTS**, перемещаем курсор в правой части экрана, а на увеличенном изображении слева предоставляем контрольные точки — одну на развалинах *Chateau de Blanchefort* и еще одну в *Rennes-le-Chateau*, в том месте, где находится церковь *Ca*, Мартина Магдалены. Правильно расставив точки помогают небольшие пометки на карте — так, например, церкви обозначаются тонкими красными крестами. **START ANALYSIS** — и точки соединяются прямой линией, пересекающей меридиан.

Во второй главе «*Le Serpent Rouge*» — «*Pisces*» — упоминаются некие пергаменты. Похоже, у нас уже имеются их копии. Открываем первый отсканированный документ из папки Лилии Ховард. **START ANALYSIS**. В ходе анализа документа SIDNEY находит скрытое геометрическое изображение и определенную непоследовательность текста. В разделе **GRAPHIC** выбираем опцию **VIEW GEOMETRY**, в разделе **TEXT** — **EXTRACT ANOMALIES**. Когда SIDNEY проит нас ввести язык оригинала, выбираем французский. В результате скрытый текст расшифровывается и переводится на английский язык. Открываем второй файл. При написании этого документа использовался греческий алфавит. **START ANALYSIS** — и SIDNEY связывается с онлайн-овой базой данных по Интернету. **VIEW GEOMETRY**, **ANALYZE TEXT**. В ответ на запрос компьютера выбираем французский язык. Получившийся в результате перевод Грейс перепишет для себя в Интернет. Наконец, в разделе **GRAPHIC** применяем опцию **ROTATE SHAPE**.

Возвращаемся к карте. Статуи Магдалены находятся в четырех церквях, расположенных в *Rennes-le-Chateau*, St. Just et le Bezu, *Coustassat* и *Bugarach*. **ENTER POINTS** — ставим точки на карте на месте этих церквей. **START ANALYSIS**. SIDNEY предлагает нам использовать шаблон. В разделе **GRAPHICS** выбираем опцию **USE SHAPE** и используем круг. Он появляется на карте. Щелчком по кругу мышкой (линия меняет свой цвет с зеленой на черную), а затем растягиваем и перемещаем его так, чтобы он касался всех четырех точек. Вуа-ля! Фигура зафиксирована, и теперь у нас есть координаты центра — это неподалеку от *L'Ermitage*.

Можно сделать небольшой перерыв. Спускаемся в холл гостиницы и наблюдаем торжественную картину отбывающих Габриэля, Молизи и Мадлен Бутейн в бар *Rennes-le-Bains*. Уф! Тем временем в холле появляется Эмилио База, который решительно отказывается от предложенного синьо-

ром Бучелли вина, но собирается составить ему компанию и выпить стакан воды. Заглянем на минутку в ресторан, для того чтобы осведомиться о здоровье Лилии Ховард. Теперь можно возвращаться обратно в номер. По дороге стоит обратить внимание на бокалы, из которых пьет Эмилио и Витторио — первый предпочитает обычный круглый стакан, зато второй наливает вино в изысканный бокал на тонкой ножке.

Садимся за компьютер и включаем поиск. **SEARCH: QUATERNITY**. Пролистываем все ссылки. Первая из них — «*Alchemy: Tiled Square*» указывает на то, что повернутый квадрат используется в символе солнца. **SEARCH: ST MICHAEL**. Пролистываем все ссылки и запускаем еще один поиск. Ключевое слово: **PYTHAGORAS**. Рассматриваем изображенный на экране символ. Так, круг у нас на карте уже есть, осталось только заключить его в повернутый квадрат. **MAIN MENU** — **ANALYZE**. Открываем карту, используем опцию **USE SHAPE** и выбираем квадрат. История повторится — щелчком по одной из линий и растягиваем и перемещаем фигуру так, чтобы она обрамляла изображенный на карте круг.

Вновь заглянем в «*Le Serpent Rouge*» и размышляем над главой «*Taurus*». Смотрим на листок с нашими пометками и думаем над словами «*blue apples*», найденными в одном из пергаментов. Страница в *Chateau de Serres* кричала нам на прощание: «*pommes bleu, pommes bleu*». Быть может, под «синими яблоками» подразумевается виноград? Выбираем опцию **ENTER POINTS** и ставим одну точку в *Chateau de Serres*, а другую — на месте пересечения Парикского меридиана с верхней частью окружности. **START ANALYSIS**. SIDNEY соединяет две точки прямой линией. Вновь выделяем квадрат. Отводим курсор в сторону, и он превращается в повернутую стрелку. Удерживая кнопку мыши, пересоздаем квадрат до тех пор, пока одна из его граней не совпадет с той, что построенной линией.

Еще один перерыв. На этот раз в холле изыскивающая от скуки Лилии Ховард зовет охотников за сокровищами на игру в бридж. В результате Эмилио вместе с Лилии, Эстелл и Витторио Бучелли отправляется в столовую, оставив на столпие свой стакан. Используем на нем наш диктоскопический набор, но, увы, безрезультатно — отпечатков нет и в помине. Вот это уже совсем странно. Ну не в перчатках же он пил свою воду?

Возвращаемся в свой номер и приступаем к двум следующим главам. Внимательно перечитываем их, размышляем над текстом, а затем вновь усаживаемся за клавиатуру SIDNEY. В строке поиска вводим слово **ASMODEUS**, затем **CHESSBOARD**. Изучаем все ссылки на ключевое термин **DUALITY**. Следя за ссылками этой страницы, выясняем, что символом двойственности является гексаграмма, созданная из двух наложенных друг на друга треугольников. Возвращаемся к карте и в разделе **MAP** выбираем опцию **DRAW GRID**. Решетка должна заполнить наши шаблоны — **FILL SHAPE**, необходимый размер — **8x8**. Теперь повернутый квадрат на карте превратился в некое подобие шахматной доски с 64 клетками.

Нельзя весь вечер сидеть за компьютером. Уикис предлагает Грейс отвлечься: сделанные им сегодня открытия и пригласает ее на ужин. Конечно, для ангелов в австралийском номере обладать желанными нервами и ощущениями терпением, но цель оправдывает средства — в результате непонятного вечера Грейс получает возможность ознакомиться со спутниковой картой местности, вернее, ее подденной части. На карте четко обозначена гигантская пещера...

Продолжение следует...



AGE OF WONDERS

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

ДОРОГИЕ КОЛЛЕГИ-СТРАТЕГОМАН!

Признаюсь честно: когда Главный редактор этих небрежно предложил мне: «Хочешь тактику по Age of Wonders написать? Килобайт на 30? — я, радостно и не задумываясь, ухватился за эту работу. И лишь придя домой, крепко почесав затылок — а о чем писать-то? Самый простой вариант: просто составить огромную сводную таблицу по всем кланам, расам и юнитам. Это, с позволения сказать, «справочное пособие» как раз заняло бы требуемый объем журнальной площади и при этом не потребовало бы от меня ни малейшего напряжения сил. Однако, по зрелому размышлению, я пришел к выводу, что это была бы халтура с нулевой ценностью для читателя. Судите сами — ведь в процессе игры вы можете без малейших проблем получить по любому юниту всю информацию, просто кликнув на него! Вы не знаете, какие юниты данной расы может производить? Заходите в редактор юнитов и смотрите — там все очень аккуратно и удобно рассортировано. Знаниями? И здесь все ясно и четко написано прямо в spellbook'е... Короче, я принял непростое решение — отказаться от стандартной схемы и постараться собрать стратегические и тактические советы, которые помогут читателям «Страны игр» что называется «выжить» в Age of Wonders, проникнуться ее атмосферой, понять значительность и, в итоге, получить от игры максимум удовольствия.

Таим образом, данная статья ни в коей мере не претендует на всеознательность (сдается мне, это невозможно в принципе), а ее задача — помочь тем, кому заочерочность (вернее, неочерочность!) игры на первых порах отбивает все желание играть.

РАСЫ

Начнем с рас. Их 12, и каждая способна производить 12 разных юнитов. Из них четверо — первого

уровня, четверо — второго, трое — третьего и один — четвертого. Города получают способность производить войска более высокого уровня после апгрейда, который стоит 250 золотых. Далеко не каждый город можно апгрейтить до максимального — четвертого — уровня, иногда вы вообще не встретите на карте таких городов. Перед тем как город начнет производить новый юнит, его необходимо «принести» (install). Эта процедура стоит столько же денег и занимает столько же ходов, сколько производство данной боевой единицы.

На первом и втором уровнях все расы производят более-менее стандартных мечников, лучников, неадаптированных, священников/шаманов, стенобитные орудия, баллисты и катапульты (хотя у гномов аналог катапульты называется Bombardier, а у рас Lizardmen эти машины юнитованы на спинах черепах), а вот дальше уже начинаются экзотика, у всех рас различная.

Каждый из 12 народов имеет свое мировоззрение (alignment), и соответственно, все они разделены на 3 группы: хорошие, плохие и нейтральные. Хорошие — это эльфы, плохие — гномы и высшие люди.

Лохмоты — темные эльфы, орки, гоблины и мертвецки-нежить. Ну, а нейтралы — это люди (обычные), ящеры (Lizard Men) и оригинальные народы, изобретенные авторами игры — мерзляки (Frostlings) и аэракс (Aeraks). Соответственно, захватив город расы, изначально чуждой вам по мировоззрению, вам придется держать там приличный гарнизон, а из юнитов вы сможете производить только боевые нации. Поэтому, увы, самое эффективное и дешевое средство управления такими городами — выселение (Migrate). Правда, отнесения с выселенным народом у вас еще сильнее ухудшатся, но ведь это их проблемы, а не ваши, правда? :)

В отличие от Master of Magic, расы друг от друга отличаются не очень сильно, так что, по большому счету, нет большой разницы — за кого играть. Тем не менее, мне показалось интересным привести базовую информацию по различным народам, надеюсь, это поможет вам лучше «пронюхать» их. Итак.



пребывают в дружбе со всеми добрыми силами и могущественными лесными существами, которые помогают им в суровые военные времена. Самый крутой эльфийский юнит — Nature Elemental (атака 5, броня 7, защита от магии 8, 15 хит-пойнтов, скорость передвижения 32; в дальнейшем я буду перечислять параметры юнитов именно в таком порядке: 5/7/8/15/32). По сравнению с другими юнитами четвертого уровня — ничего интересного.

The Halflings

Хоббиты, или халфлинги — нехороший народок. Общительные и дружелюбные, они ведут пасторальный образ жизни и превше всего ценят комфорт. Хоббиты живут в мире и гармонии. Они торгуют с соседями — эльфами и гномами. Даже в старости они остаются веселыми и энергичными. Хоббиты — не воинственный народ. Тем не менее, когда поднимает, они в состоянии постоять за себя, и здесь им помогают проворство, малый рост и умение найти слабое место противника. К тому же, в их союзниках числятся Сатурн, Орлы, Кентавры и невидимый Гномик-Leprechaun (5/10/10/7/26). Если же абстрагироваться от лирики, то хоббитские войска первого и второго уровня — полный отстой. А третьего и четвертого — просто отстой.

The High Men

Вот эти серьезные гарни. Rulezz. Итак, Высшие Люди — высокие, белоплывые, верят, что их предки некогда спустились на землю с небес. Истинные аристократы, так сказать. Это суровый народ, и с чувством юмора у них неважно. Их государства основаны на нравственной чистоте и строгом порядке. Большую часть своих сил и времени они посвящают защите мира от сил зла, и особенно от нежити. Будучи по своей природе напеченной расой, а бою High Men — просто смерть врагам. Наиболее эффективны они против мертвецов, но и против других тоже вполне





The Underd

Ну, и наконец, мертвецы, нечисть, нежить или как там еще их называют... Страшные ребята. Не имеют стрелы и желаний. Они пришли на нашу землю через разрыв ткани пространства, когда прозвучал Глас Судьбы. Их единственная цель — уничтожение живых и пополнение ими своих рядов. Как правило, мертвецы захватывают города других народов. Большинство из них существуют только для того, чтобы уничтожить все вокруг себя. Будучи уже мертвыми, они не знают страха. Никогда трудно победить чеп-чеп, кроме грубой силы — как правило, Медальники к яду, электричеству, огню и холоду. Медальники и не думаящие о самосохранении, мертвецы, как правило, берут числом. Но это романтика. А на деле, самые сильные юниты — именно у них. Например, **Wrath** (4/2/4/5/26), несмотря на, казалось бы, довольно скромные показатели, практически неуязвима (иммунитет к огню, холоду, яду и физическому воздействию, происходит смена стены, **Life Stealing**) и способна в одиночку перебить десятки врагов! Ну а такая зловещая, как летящий демон (6/4/4/10/30), **Bone Horror** (5/3/4/19/26) — это вообще полнейший атас. Плюс почти все юеки обладают способностью **Regeneration** и полностью восстанавливают свое здоровье за один ход.

Из всей этой лирики следует очень прагматичный вывод: самые крутые — это **High Men** и **Underd**, все остальные интересны лишь для энтомологов.

И еще. Все юниты, даже нежить, накапливают с боями опыт и могут дважды повышать свой уровень. В первый раз на иконке с изображением боя подлагивает серебряная медаль, а во второй — золотая. Каждый уровень увеличивает на единицу базовые параметры солдат.

ГЕРОИ

Разобравшись с расами, перейдем к героям — особым юнитам, которые сравнительно быстро прогрессируют и способны использовать магию и особые догматы. В начале игры вам предлагается создать лидера выбранной расы, который будет представлять в игре лично вас. На кастомизацию дается определенное количество очков, которые можно потратить на приобретение тех или иных специальных способностей или на поднятие основных характеристик. Лично я всегда по максимуму прокачивал **Spell Casting** (определяет, сколько единиц магии герой может использовать за ход), а на оставшиеся очки поднимал хит-пойнты. Однако, иногда уже в процессе игры вам предлагают нанять героев, из которых целесообразно делать спелл-кастеров, а напротив, можно слепить крутых рубак.

мы приведу список некоторых полезных способностей для ваших головорезов (в скобках указано количество очков — их стоимость):

Poison/Fire/Cold/Lightning/Death/Holy Protection (5) — уменьшение урона от атаки соответственно ядом/огнем/холодом/электричеством/святими силами/силами смерти на 50%;

Poison/Fire/Cold/Lightning/Death/Holy Strike (10) — ваш герой в рукопашной атакует врага ядом/огнем/холодом/электричеством/святими силами/силами смерти;

Archery (10) — стрельба из лука;

Bard's Skill (10) — мораль всех юнитов в партии повышается на 1;

Call Flames (10) — был олен врага на средней дистанции;

Cause Fear (10) — шанс парализовать врага при успешной атаке;

Charge (5) — увеличивает на 2 силу первой рукопашной атаки;

Doom Gaze (15) — смертельное дыхание, действует на ближней дистанции и эффективно даже против драконов;

Extra Strike (15) — дополнительная атака в рукопашной бою;

Fearless (5) — неуязвимость к страху;

Healing (10) — один раз в день юнит восстанавливает кому-либо из своих (или себе) 5 хит-пойнтов, для применения требуется подходить к пациенту;

First Strike (10) — когда героя атакуют, он наносит удар первым;

Hurl Stones (10) — герой швыряет камни, которые не только врагов бьют, но и могут ломать стены городов (1);

Leadership (10) — повышает на единицу атаку всех юнитов в партии;

Life Stealing (15) — 25% хит-пойнтов, выбитых у врага в рукопашной схватке, переходит к вашему герою (1); Совершенно незаменимое свойство, если вы делаете крутого рубака;

Marksmanship (4 уровня, 5 очков за каждый) — герой наносит бо́льший урон при дистанционной атаке;

Parry (5) — сила первой атаки героя ослабляется на 2;

Poison Darts (10) — герой мечет ядовитые дротики со средней дистанции;

Round Attack (5) — при рукопашной атаке герой бьет всех стоящих вплотную к нему врагов;

Spell Casting (5 уровней по 20 очков за каждый) — та самая, упомянутая выше, способность колдовать, каждый уровень дает право использовать за ход на 10 единиц магии больше (до 50);

Trail of Darkness (20) — герой оставляет за собой неисследованную (для врагов) территорию;

True Seeing (10) — герой видит врагов с невидимостью и способностью **concealment** (умение прятаться на участках, покрытых определенным ландшафтом);

Turn Undead (4 уровня, по 5 очков за каждый) — юнит наносит урон нежити. Школа хорошая, но для использования требуется подходить к противнику вплотную, а он атакует в ответ;

Venomous Spit (10) — атака ядом на короткой дистанции;

Wall Climbing (5) — герой перелезает через стены городов;

Web (10) — герой опутывает противника паутиной, при этом защита жертвы уменьшается на 2.

Еще раз повторю: я привел лишь те способности, которые мне кажутся эффективными, на остальные, ИМХО, жаль тратить драгоценные очки. Да, кстати, поднятие на единицу базовых параметров (атака, защита и т.д.) стоит 5 очков.

МАГИЯ

В Age of Wonders 6 основных типов магии — **Life, Death, Earth, Air, Fire, Water** и еще одна дополнительная — **Cosmos**. При генерации героя вы выбираете 7

сфер, определяющих тип используемых вами заклинаний. Нельзя одновременно пользоваться противоположными магическими школами (**Life — Death** и т.д.). Заклинания разделены по своей силе и стоимости на 4 уровня, и для того, чтобы изучить заклинания высшего уровня, вы должны выбрать не менее 4-х сфер данного типа магии. Как я уже говорил в начале статьи, описывать все отнюдь заклинаний, используемых в игре, было бы очень долго, поэтому попробуем вкратце по всем магическим школам.

Life

Заклинания жизни основаны на энергии создания и света. Эта школа наделяет своих последователей способностью исцелять и защищать, а также эффективно противостоять охотам зла и смерти.

Death

Большинство адептов магии смерти — создания зла, скорее мертвые, чем живые. Почти все заклинания направлены на уничтожение жизни и создание нежити — разрыв естественного жизненного цикла.

Earth

Школа земли очень могущественна. Забросать врага камнями, увеличить скорость движения войск, повысить производительность шахт — это сюда.

Air

Эфирная сфера. Адепты магии воздуха управляют погодой и климатом. Они могут ускорить передвижение и вздрать по ветру колыхать так, что мало не покажется.

Fire

Огонь... Школа, основанная на ускорении природного огня. Для сражений лучше заклинаний, чем огненные, не найти.

Water

Магия воды во многом похожа на магию жизни, вода необходима всем живым существам. Ее адепты стараются управлять реками, управлять облаками и водными просторами.

Cosmos

Ну и, наконец, нейтральная сфера. Общие заклинания, типа **Dispel Magic**, **Enchant Weapon** и т.д. Доступна всем.

Заклинания делятся на 3 большие группы: **Global Spells**, **Unit Spells** и **Combat Spells**.

Global Spells

«Глобальные» заклинания работают на стратегической карте. Они, в свою очередь, делятся на **Enchantments** (постоянные эффекты, требующие какой-либо хит, определенное количество магии на подпитку), **Summons** (вызов существ, на их подпитку некие также какой-либо хит, некоторые делятся один ход, например, отравляющий зритель **Ward's Eye**, другие — долгосрочные, например, **Holy Woods** «заряжает» лес, и он отныне будет ранить нежить, которая пойдет через него).

Unit Spells

Эти заклинания нацелены на отдельных юнитов. Они тоже делятся на **Enchantments**, улучшающие характеристики бойца и требующие магии какой-либо хит, и мгновенные (напр., **Remedy**). Кастовать **Unit Spells** можно как во время боя, так и находясь на стратегической карте.

Combat Spells

Заклинания, знакомые всем, кто хоть раз играл в любую фантази-стратегию. Бейте врагов молниями, сжигайте



Fireball'ами, подбрасывайте в воздух гоймерам! Одно условие: в бою должны участвовать герои со способностью Spell Casting.

Магическая энергия генерируется героями и черпается из magic nodes. Впрочем, если поде выработать не используемую вами ману, то она для вас абсолютно бесполезна. Часть магической энергии идет на пополнение запаса маны, а часть — на исследование новых заклинаний. Этот баланс можно менять вручную. Я посоветовал бы на первых порах ускорить изучение спеллов, а потом, когда вы наведете на свои войска кучу заклинаний, это соотношение можно подкорректировать.

Отмена собственных действующих заклинаний — не такая уж простая вещь. Вам надо зайти в меню Magic, выбрать раздел Spells, там выбрать нужное заклинание и прекратить его действие.

Закрывая раздел о магии, нужно упомянуть еще одну любопытную штуку. Дело в том, что тип используемой вами магии НИКАК не связан с выбором расы! А это значит, что вы можете играть за мертвецов и при этом во всю использовать магию жизни! Вы сможете их лечить, благословлять (Bless) и вообще пользоваться всеми благами! Запутал полным бредом, но тем не менее, это так.

СТРАТЕГИЯ

Всю игру можно разделить на три этапа. Первый этап (4-5 часов, пока вы не столкнулись с другими игроками) — экспансия. Вам нужно успеть захватить как можно больше шахт, ферм, источников маны и других полезных строений, благо они всегда есть вокруг пустынных городов. Затем вы сталкиваетесь с вражескими силами. Скорее всего, вам тут же предложат мир, в крайнем случае — предложить сами. Все, даже самые злые расы враги, охотно подписывают мирный договор на этой стадии игры. И тут наступает второй этап — когда вы копите силы, исследуете подоплелку, апгрейдите свои города и захватываете редкие (и хорошо защищенные) города, которые не могут захватить ваши солдники. Вся штука в том, что вы не можете атаковать селения и объекты, принадлежащие другим игрокам, не объявив им войну официально. А на этот шаг и у них, и у вас еще кошка тонка. Потому мой совет — не торопитесь! Спокойно накапливайте силы, развивайтесь. Ваши шахты, фермы и magic nodes никто не тронет. Вы сами поймете, что пора волевать, когда ежечасный приход денег приближается к нулю.

Дело в том, что войска ежедневно получают зарплату. Например, юниты третьего уровня требуют 10000 8 монет. Таким образом, мирному развитию рано или поздно наступит естественный предел, или кто-нибудь сам объявит вам войну, и тогда начнется третий этап. На этом этапе собирайте все силы в несколько мощных групп и переключайтесь в две подоры к своей империи. Как правило, враг идет с двух, реже трех основных направлений. Стоит начать прикрывать কাছে 8-10 сильными юнитами, и у вас выскоблятся силы для рейда в глубь территории врага.

Теперь о победе. Для того чтобы вывести из игры оппонента, вам вовсе не нужно захватывать все его города, достаточно убить Лидера. Как только вы это совершите, все его города, шахты и войска перекрестятся в нейтральный серый цвет. Здесь у игры есть еще одна интересная особенность (или это глюк?). Допустим, вы штурмуете город, который защищает 2 десятка врагов, среди которых находится их Лидер. В процессе боя вы убиваете этого Лидера. Вам показывают заставку о том, что очередная им-

перия пала. После этого вас возвращают на стратегическую карту, вы непременно стоите у стен этого города, и его защищают все целеуевые войска и герои, только перекрещенные в серый цвет. Начинаем штурм сначала. Противная штука.

Честно говоря, в моей практике Age of Wonders оказался первым случаем, когда игра против компьютера, я был вынужден действовать так, будто сражаюсь с живым соперником. Выставите уровень интеллекта компьютерных оппонентов «Lord», и они вас приятно удивят. Например, враг может прийти сильной партией из 8 юнитов, а затем между фермами и шахтами, разделив партию, за один ход захватить все объекты и вновь собраться в группу.

Приведу еще пример, когда AI действует как человек. Неполучу друг от друга было два города, в одном из которых нематеро оказался я, а в другом — оппонент. Между этими городами стояла золотая шахта, причем ко мне она была существенно ближе: мои войска успевали выйти из города, захватить ее и вернуться, а вражеские — только захватить. 2-х ходов подряд противник посылал партию из 5-7 юнитов и призывал шахту, а я выходил, уничтожал его армию, отбегив шахту назад и возвращался в город. На третьем ходу компьютер посылал одного (!) мечника-шпирника, который пришел и уничтожил эту запоздавшую шахту. Вот так-то.

Учите, кстати, что если вражеский город окружен стенами, а у вас в партии нет ни одного юнита со способностью к полету, ланцано, лазанию или прохождение через них, или Hurl Stones, вам просто не дадут его атаковать! То есть тактическая карта не загрузится, а появится сообщение: вы не смогли преодолеть стены.

ТАКТИКА

Я не сомневаюсь, что каждый сам найдет для себя оптимальную тактику сражений в Age of Wonders. И определяться эта тактика будет огромным количеством параметров — любимой расой, набором юнитов, типами используемой магии, наконец, алгоритмом раскладки героя. Поэтому приведу лишь несколько универсальных советов.

Как уже говорилось, все расы в игре сбалансированы, и по большому счету, не так уж и важно, за кого вы играете. Все решает грамотные действия на стратегическом и тактическом уровне. На глобальной карте важно иметь численное преимущество в нулевой момент и в нулевом месте. Вся карта разбита на шестигранные-гексы. Тактическая карта, на которой разворачивается собственно бой, состоит из семи гексов. Центральный шестигранный — тот, на КОТОРУЮ нападают. А вокруг — шесть соседних, на которых может оказаться кто угодно. Соответственно, ваша ударная группировка может состоять из нескольких партий по 8 юнитов, главное, чтобы они находились вплотную друг к другу на стратегической карте.

Если ваша группа подошла вплотную к вражеской, но не может напасть, потому что у некоторых юнитов кончились ходы, смело выделите тех, у кого move points еще остались, и нападите ими. В бою будут участвовать все партии, так как все войска стоят на одном гексе.

В бою, на мой взгляд, самое эффективное построение — одначная цепь. Поскольку в Age of Wonders стены ваших солдат будут помехой вашим же лучникам, строй в 2 шеренги малоприменим. Тем более что большинство юнитов, даже пешки, способны за ход преодолеть расстояние, большее, чем дальность стрельбы лучников и прашников. Да, в AOW рулят не стреляющие войска, а быстрые сильные рубачи. В большинстве предыдущих игр преимущество лучников и магов было в том, что юниты ближнего боя получали несколько стрел и Fireball'ов, прежде чем сблизился со стрелком. А в данном случае радиус поражения стрел, кан-



Глобальная карта Age of Wonders. Кликните по ней, чтобы увидеть карту мира, которую вы играете.

ней и заклинаний смектуются мал. Плюс любые помехи (деревья, камни, стены, стины ваших солдат) делают стрельбу просто бессмысленной. В этой связи я советую использовать лучников и священников/шаманов лишь в начале игры, а потом полностью переключаться на войска, сильные в ближнем бою.

Иногда в виду: если вплотную к вашему юниту стоит вражеский, а вы приказываете своему отойти назад или атаковать кого-нибудь другого, враг долбит вас!

При всей своей грамотности, AI все-таки делает иногда ошучки, и этим надо пользоваться. Например, что делаете вы, если на глобальной карте стоит вплотную 2 ваших партия, и на одну из них не хватает крутая вражеская армия? На тактической карте вы первым делом направляетесь своей группы, стоящие на разных концах поля, друг к другу, объединяете свои силы, и потом во всеоружии встречаете противника. В крайнем случае, если вы не успеваете соединиться до подхода врага, можно выстроиться в 2 линии под углом, чтобы противник попал akurat между ними. А что делает компьютерный форум в такой-то же ситуации? Он бросает на вас обоими группировками. В итоге вы их без проблем по очереди уничтожаете.

ДИПЛОМАТИЯ

Изначально отношения между всеми расами определяются в зависимости от их эволюции. Тем не менее, в начале игры вы можете заключить мир почти со всеми. А уже потом можно различными действиями улучшить или ухудшить эти отношения. Если вы захватили и вывелили нейтральный город, населенный хоббитами, то есть хороший шанс, что хоббитский государь объявит вам войну. А если вы захватите город враждебных орков, фортифицируете его и сделаете несколько апгрейдов, орки станут на вас смотреть без прежнего отвращения. Дипломатические акты включают, помимо банальных объявлений войны и мира, предложение и требование подарков, альянсы и угрозы нападения. Но по большому счету, все это ерунда. Если вам на роду написано враждовать с орками, то намного проще и дешевле стереть их с лица земли, чем пытаться подружиться. Да и вообще, механика дипломатии проста, как 3 копейки: заключил мир — тебя не трогают, разорвал мир — воюем.

ИНТЕРНЕТ

Вот несколько сайтов, на которых лежат куча полезных инфы по Age of Wonders.

www.ageofwonders.com — официальный сайт игры;

<http://dynamicgamespy.com/~aow/ultrabroad/> — Ultrabroad'а — огромный форум, очень удобно разбитый по темам;

www.strategyplanet.com/aow — сведения почти по всем аспектам игры;

<http://aow.dhs.org/aow> — Kristens Age of Wonders Site — по моему, лучшее, что есть в Сети, отличный дизайн, много информации, удобный поиск;

www.ageofwonders.com — Age of Wonders Weekly.org.

Пора заканчивать. Напоследок три самых главных совета. Экспериментируйте. Читайте мелкие надписи. Почаще сохраняйтесь.

Удачи.

СИ TACTIX



Этапы дипломатии

ULTIMA IX: ASCENSION

Сергей ДРЕГАЛИН dreg@gameland.ru

«ЖЕЛЕЗНЫЕ» ПРОБЛЕМЫ

Начиная с тяжелым сердцем. Увы, это руководство во многом будет посвящено не тому, как пройти игру, а как заставить ее более-менее сносно работать. Для начала определимся с «железом», т.е. с конфигурацией компьютера, а потом обсудим тонинг.

Приступим. Обязательное требование игры — наличие акселератора на чипсете от 3dfx, причем не ниже Voodoo2, а лучше Voodoo3. Видеопамять — от 8Mb (лучше 16). Версия Glide API — не ниже 2.0.

Теперь процессор. Он тоже играет важную роль, но все же вторичен по сравнению с акселератором. Если вас устроит в среднем 5-7 кадров в секунду при минимальном уровне детализации, то хватит и Pentium 200. Для более высокой производительности и/или более высокого качества рендеринга потребуется Celeron/PIII 400+. Закачать утилиту, которая показывает производительность видеокарты при игре в Ultima IX, можно по адресу <http://pgplanet.com/ultima9/>. Кстати, на этом же сайте есть множество другой полезной информации, так что рекомендуем к посещению.

Память — минимум 64, нормально 128, желательно 256 и выше. Нет, не издавалось — такова печальная правда. Sad but True.

ТЮНИНГ ПАТЧИ

Тюнинг Ultima IX осуществляется в двух режимах — внутри самой игры и при ее начальном запуске (так называемая Hardware Option Program). С помощью последней рекомендуем (если, конечно, у вас не Hi-End машина, а la машина Гэриотта) настроить использование восьмибитных текстур (8-bit Textures). Использование Mip Mapping тоже не желательно, так как, во-первых, это просто добавляет новые глюки, а во-вторых, требует изрядного количества видеопамати.

Если после всех этих настроек игра по-прежнему будет шевелиться едва живое мертвое черепашка, то попробуйте поэкспериментировать с игровыми опциями. Для начала испытайте крайний вариант, когда уровень детализации будет установлен на минимум. Вызывайте журнал (он будет доступен почти с самого начала игры) и идите страничку с опциями (либо просто нажмите Ctrl+O). Установите все три ползунка в крайнее левое положение (Viewable Item distance, Additional terrain viewing, Performance vs. Quality). Если и после этого игра будет отчаянно тормозить — то случай клинический, практически не поправимый. Если же почувствуете, что есть еще некоторый запас по числу кадров, то немного повысьте качество визуализации (наиболее ощутимо на него влияет «радио-кнопка» Performance vs. Quality).

Есть еще один метод — установка патча. Только учтите, что он не работает с пиратской версией игры (впрочем, уменьше всегда хватало, да и по слухам с некоторыми пиратскими версиями он все же работает). На момент написания статьи был доступен патч 1.05F, который вроде бы обеспечивал поддержку Direct3D для некоторых избранных учителей и, естественно, вычищал уйму ошибок из игры. Подробности смотрите на официальном сайте игры (<http://www.ultima9.com>).

И последнее. Игра активно подкашивает диск, поэтому по возможности проводите полную установку (около 1.2Gb) и дефрагментируйте жесткий диск.

УПРАВЛЕНИЕ

Знание «горячих» клавиш существенно облегчит вам жизнь в Ultima IX. Поэтому очень рекомендуем внимательно изучить их и запомнить.

Левая кнопка мышки — поговорить с персонажем, активировать или использовать объект и т.д. Что бы взять/одеть предмет, просто перетащите его на фигуру Аватара.

Правая кнопка мышки — двигаться вперед.

← (в движении) — стрейф влево.

→ (в движении) — стрейф вправо.

←+↵ (в движении) — пятиться назад.

↵ (в движении) — бежать.

Пробел — прыжок.

↵ — перейти в боевой режим и обратно. Левая кнопка мышки в этом случае будет использоваться для нанесения удара. Когда вы выучите специальные приемы, то для их проведения нужно будет держать нажатым ↵ или ↵.

⏏ — блок (во время боевого режима).

↵ — автоматически поворачиваться корпусом к ближайшему противнику во время боя.

↵ — выбрать цель из группы.

↵ — перелезть через препятствие или забраться на уступ.

↵ — включение/выключение mouse look.

↵ — переключение на вид от первого лица (пока нажатая).

↵ — переключение на вид от первого/третьего лица.

↵ — вызов книги с заклинаниями.

↵ — вызов инвентаря.

↵ — получить краткую информацию о предмете (навести на предмет, удерживая нажатой клавишу «*»).

↵ — вызов журнала.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где производится сохранение игры.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где производится загрузка игры.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где собрана статистика персонажа.

↵+↵ — вызов раздела журнала, посвященного опциям игры.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где собрана «историческая» информация.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где приведен список реантов.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где находится словарь-гlossарий.

↵+↵ — вызов раздела журнала, связанного с текущими заданиями.

↵+↵ — вызов раздела журнала, где собрана информация о противниках.

↵+↵ — вызов карты.

↵+↵ — выход из игры (особенно полезно, пока не взял журнал).

↵+↵ — использование предмета или заклинания в соответствующем слоте.

По умолчанию игра блокирует использование комбинаций клавиш ↵+↵ и ↵+↵, что часто доставляет определенные неудобства. Для снятия этого ограничения измените в файле options.ini (лежит в каталоге с игрой) значение переменной DisableWinKey с единицы на ноль.

ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Ну вот, добрались и до самого сокровенного — генерации персонажа. Во время тьюторала, пока Аватар будет находиться рядом со своим коттеджем, нужно отыскать шаманку по имени Gyrus. Скажите ей, что вы готовы к путешествию в Британию, и она устроит небольшое тестирование, которое и определит класс вашего будущего персонажа. Ниже приведена таблица всех классов и бонусов к этим классам.

КЛАСС	ДОБРОДЕТЕЛЬ	БОНУС
Mage	Honesty	Intelligence
Bard	Compassion	Dexterity
Fighter	Valor	Strength
Druid	Justice	Intelligence, Dexterity
Tinker	Sacrifice	Dexterity, Strength
Paladin	Honor	Intelligence, Strength
Ranger	Spirituality	Intelligence, Dexterity, Strength
Shepard	Humility	None

В графе «добродетель» указано то ключевое слово, ответ с которым нужно выбирать во всех возможных случаях. Например, если вы хотите сделать своего персонажа Друидом, то ищите ответ, где присутствует слово «Justice» — правильность.

Наиболее привлекательным выглядит класс Рейнджера, однако он получает в начале игры самое слабое оружие. С другой стороны, Шепард вообще не имеет никаких бонусов, зато с самого старта обладает очень приличным оружием. Как видите, все бонусы компенсируются недостатком в предметах жиловирки или наборот.



ПРОХОЖДЕНИЕ КОТТЕДЖ АВАТАРА



Безусловно, эта часть нужна исключительно для ознакомления с общими принципами игры. Для тех, кто хорошо знаком с серией Ультимы или просто на «ты» с большинством компьютерных игр, советуем пропустить этот раздел, обратившись сразу к следующему. Ну а для тех, кто не слишком уверен в своих силах, предназначен следующий текст.

Прежде всего осмотритесь вокруг. Сделать это нужно не столько ради любопытства, сколько для более быстрой подгрузки текстур в память, чтобы ненного ускорить игру. В дальнейшем возьмите за правило периодически вращать головой, особенно если почувствуете, что игра слишком активно использует винчестер.



Наигравшись с телевизором, радио и часами, отправляйтесь в смежную ванную комнату, где лежит одежда главного героя. Перетащите имеющееся убранство на фигуру Аватара — в самом деле, не отправляйтесь же в эпическое странствие в одних трусах!

В холле обязательно захватите пож со стола и налейте его. После этого спускайтесь на первый этаж и найдите журнал, рюкзак и компас — вещи первой необходимости в вашем будущем путешествии. Последний предмет, который нужно подобрать прежде чем вы покинете дом, — это небольшой ключик. Все, теперь смело выходите на свежий воздух.



Потренируйтесь в стрельбе из лука и поупражняйтесь в размахивании мечом. Нашлиговас стреляли тренировочный манекен, идите к воротам и щелкните на них левой кнопкой мыши. Если они не откроются, значит вы забыли взять с собой ключ.

Теперь пробейтесь по окрестностям. Несколько врагов, которых встретятся вам на пути, не причинят особых беспокойств, благо ваш меч и лук наносят очень мощ-

ные повреждения. Кстати, не нужно уделять много внимания отысканию предметов, спрятанных в укромных уголках, так как все найкото честным трудом будет отобрано перед телепортацией в Британию.



В какой-то момент вы обязательно наткнетесь на небольшой лагерь. Загляните в повозку и поговорите с шаманкой. Скажите, что вам было бы неплохо покончить с бездельем и приступить к героическим подвигам. Шаманка начнет присваивать к вам с нудными вопросами, на которые нужно ответить так, как было расписано в предыдущем разделе.

Выходите из палаты и идите к площадке, где появился телепорт (после разговора с шаманкой). Как только вы приблизитесь к нему, дорогу преградит огромный монстр. Не смущайтесь его внушительным видом — пары ударов мечом за глаза хватит, чтобы навсегда покончить с этой отвратительной тварью.

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА, ЧАСТЬ 1



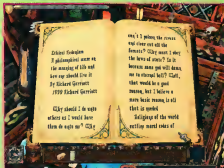
Для начала проиграв с дверью холодильника в доме Аватара. Если достаточно быстро щелкнуть на них, то можно узнать, чем занимается наш герой в свободное от подвигов время...



Если подбросить поближе к плите и внимательно приглядеться к черной крышке духовки, то в правом нижнем углу можно разглядеть физиономию одного из художников команды разработчиков игры. Именно этот парень риксовал данную текстуру.

В палатке шаманки переберитесь через стол и возьмите с полки книгу, написанную Ричардом Гэрриоттом. Кстати, ее можно отыскать и в некоторых других локациях Британии.

Возьмите на кухню хлеб, перетащите его на тостер и дождитесь, когда хлеб поджарится. Теперь отыщите на холодильнике опилку с адом и выложите ее содержимое на хлеб. Отлично! Ловушка готова. Зачем она нужна —



читайте в следующем разделе. Кстати, отравленный хлеб — единственный предмет, который не отнимается при переходе через телепортал в Британию...



Самый замечательный прикол на данном этапе. СОХРАНИТЕ ИГРУ! Подойдите к тренировочному манекену и заберитесь на Г-образную перекладину с помощью клавиши «С». Затем смело прыгайте вперед (пробел). Оказавшись по ту сторону ограды, найдите в кустах около дерева небольшой рычаг (этот рычаг очень плохо видно, возможно, потребуется переключиться на вид от первого лица) и дерните его. Перед вами появится примерно два десятка телепортаторов. Те, которые ближе к ограде, меняют экипировку Аватара, а дальше — перебрасывают нашего героя в разные лачные места Британии. В моем случае первый же телепортатор перенес Аватара на какой-то остров, где почтенный спаститель Британии пал смертью храбрых от лап демона, вырвавшегося из пентаграммы.

ПЕРВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ В БРИТАНИИ

Ждете приключений? Не торопитесь. Тьюторал все еще продолжается, но теперь нас обучат более полезным и эффективным действиям — а именно применению магии. К слову, теперь уже не разберетесь с предметами по-

чем зря и особое внимание обращайтесь на подбор пузрычков со снарядками. Набранные похитки больше нигде не исчезнут.



Возьмите из сундука, находящегося позади Аватара в нише, предметы экипировки, посланные шанаккой. Как уже говорилось, их конкретный набор определяется классом, который вы выбрали при генерации персонажа. Потом обязательно соберите другие предметы (скорее всего, среди них будет клинок, лампа и желтая склянка) и выйдите из комнаты.

Обратите внимание, что среди вещей будет с виду бесполезный мешок. На самом деле — это очень полезный предмет, который увеличивает вместимость вашего рюкзака. Если щелкнуть по такому мешку левой кнопкой мышки, то будет отображено его содержимое.



Спуститесь вниз по лесенке и возьмите с битого красного бархатом стенда книгу с заклинаниями. Это последний предмет, который полностью завершает картину вашего полного инвентаря.

Чтобы снять барьер, который мешает вашему дальнейшему передвижению, раскройте магическую книгу (клавиша «S»), выберите заклинание «Joltit», затем наведите курсор (который окрасится в синий цвет) на факел и щелкните левой кнопкой мышки. Факел запылает, а барьер эффектно растает в воздухе.



Внизу вас будут ждать новые испытания. К счастью, достаточно простые. Используйте заклинание Stone на гигантской крысе, лежащей падающей на соседнем уступе. Затем в два прыжка доберитесь до останков крысы, подберите горстку монет и дерните рычаг, торчащий из стены. Спускайтесь вниз, захватите склянку с красной жидкостью и выйдите через разблокированную дверь.

Встаньте напротив решетки и примените заклинание Gust на кушине. Как только он упадет на пол, путь будет свободен. Спускайтесь вниз, становитесь на золотистую платформу и нажимайте красную кнопку на стене.



После спуска поверните вентиль, находящийся по правую руку от Аватара. Скрытые механизмы уберут решетки, и уровень воды во рве начнет быстро падать. Пригните вниз, подберите со дна несколько десятков золотых и нажмите на синюю кнопку. Подойдите к выдвинувшемуся из стен уступу и карабкайтесь по ним наверх (с помощью клавиши «C»).



Как только вы выйдете в следующее помещение, перед вами вспыхнут пламенем плиты пола. Будьте осторожны — одно неверное движение, и мертвый Аватар со стоном падет ниц (были прецеденты)! Поэтому на всякий случай сохраните игру, после чего выйдите на пояс заклинание Douse из магической книги. Теперь примените его на островках пламени и аккуратно двигайтесь вперед. Ваша цель — подойти поближе к двум золотым чашам с огнем и потушить их. Как только это будет сделано, освободится проход в соседнее помещение. Поздравляю, tutorial завершен, и пришло время для настоящих испытаний!



Выходите на пояс желтый флакон (восстанавливает жизнь) и выйдите через красивую серебристую дверь наружу. Перед вами будет простираться бассейн с огромной кроважидкой рыбиной, охраняющей сундук с золотом на дне. Если вы будете действовать достаточно быстро, то сможете поправить свое финансовое положение без ущерба для собственного здоровья.

Убейте несколько крыс, шныряющих по округе. Постарайтесь выбить их с расстояния с помощью заклинания Stone — дело в том, что крысы в ближнем бою могут отравить главного героя (экран при отравлении окрасится в зеленые тона). А такое отравление может оказаться роковым. Причем вся пикантность ситуации в том, что отравление само по себе не столь опасно для здоровья Аватара, сколько для сохранности игры. НЕ СОХРАНЯЙТЕСЬ, ПОКА ПЕРСОНАЖ ОТРАВЛЕН!

Подбрав все предметы, идите в пещеру, где вас уже поджидает разъяренный адет Страха. Несмотря на грозный вид и ослепящие слова, реальной опасности он не представ-

ляет. Покончив с высокой, подберите ятаган и идите в телепорт.

Добро пожаловать в Британию! Лорд Гэрр... простите, Бритти ждет вас!

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА, ЧАСТЬ 2



Покончив с Лордом Бриттишем? Нет проблем, только ОБЯЗАТЕЛЬНО СОХРАНИТЕ ПЕРЕД ЭТИМ АКТОМ ВАНДАЛИЗМА ИГРУ! Дело в том, что коронованная особа является ключевой фигурой в сюжетной линии игры — еще бы, ведь это инкарнация великого Гарриотта!

Зайдите в обеденную и отщипьте секретную дверь на юго-востоке помещения, ведущую на кухню. На кухне найдите тарелку с обычным хлебом, который нужно заменить хлебом собственного приготовления. Теперь дождитесь, когда Лорд Бриттиш отправится трапезничать и... съешьте момент! Кстати, у меня так и не получилось изготовить отравленный хлеб — как я ни старался, но сменить ломтик из тостера с флаконом крысиного яда мне не удалось. Если получится у вас — не считайте за труд, поделитесь опытом. Ведь не каждый ведь день подворачивается возможность отправить в мир иной такую важную персону!

Еще один приколы, связанный с Гарриоттом. В оружейном



помещении двора есть телепорт, огороженный решеткой. Стопните ее и идите в телепорт. Аватар окажется в тюрме, где содержится наиболее опасные заключенные. Именно к таким принциспы и персонажа, которого озвучивал сам Гарриот!

Этот тип находится во второй камере по левой стороне коридора. Подойдите несколько раз к нему (двигать рычаг бесполезно — он не выйдет из заточения), и вы получите представление о том, как звучит голос главного человека компании Optigi. Кстати, вполне достойно звучит!

На этом пока все. Напоследок хочется сказать несколько слов о масштабах игры. По заявлению человека, который собаку съел на всем сериале и который является счастливым обладателем очень неплохого компьютера, на протяжении девятой части Ультимы у него ушло порядка ДВУХСОТ ЧАСОВ чистого времени! Без комментариев.

ПЪЗЫРЬКИ СО СНАРЯДАМИ

ЦВЕТ	ЭФФЕКТ
Черный	Временная невидимость
Голубой	Небольшое восстановление маны
Зеленый	Яд! Не употребляйте!
Оранжевый	Существенное восстановление маны
Пурпурный	Временная неуязвимость
Красный	Противоядие
Белый	Простая броня
Желтый	Лечение

ВОЗВРАЩАЕМ СОСТРАДАНИЕ (COMPASSION)



Оказавшись во дворе, немедленно идите на аудиенцию к Лорду Бритишу. Поговорите со старцем и подробно расспросите его о проблемах, терзающих Британию. Толком Лорд ничего не расскажет, но злыми хлестнет — дай Боже. Смысл его речи сведется к следующему — после появления гигантских колонн жить стало хуже, жить стало тяжелее. На Аватара вся надежда.

После беседы с королем пообщайтесь с гаргулией, парящей неподалеку. Пообщайтесь постараться найти для этого крылатого существа оптические стекла, о которых он будет говорить («I'll try to find the lens»).

Поднимитесь на второй ярус двора и как следует обследуйте все помещения. Вы найдете очень много полезных предметов, включая всевозможные ослепки и мешок.



С помощью телепортера доберитесь до приворной напни по имени Лаурава (Laurava). Поговорите с ней и расспросите ее, если желаете, о применении магии. Кстати, не нужно собирать реагенты, шедро разбрасанные по волшебной лаборатории — их не нужно постоянно таскать с собой, а лишний хлам в рюкзаке никогда не бывает полезен. Правда, из реагентов можно составлять различные снадобья, но рецепты пока неизвестны (в следующей части постараюсь разработать их и привести), да и в обычных ослепках недостатка нет.



Выходите из двора и отправляйтесь к саду-лабиринту, расположенному на западе. Есть резон потратить немного времени на изучение этого чуда британских агрономов, так как в закоулках сада припрятано немало полезных предметов (ослепки и деньги), а также очень неплохое оружие — **Flaming Sword** (пылающий меч). Этот меч, во-первых, наносит достаточное число повреждений, а во-вторых, освещает и распространяет вокруг себя яркое сияние, что ощутимо поможет в дальней-

ших исследованиях темных подземелий.

Если вы выбрали персонажа с бонусом к ловкости (Dexterity) и в вашем заглавнике имеется три сотни золотых, то есть смысл посетить оружейную комнату во дворе. Поговорите с воином, одетым в красивую кольчугу, и попросите его обучить вас новым приемам обращения с мечом.

Пока больше во дворе делать нечего, поэтому идите на юг через мост и на первой же развилке сворачивайте направо. Впрочем, если вы хотите немного пообщаться по городу и пообщаться с жестокими местными жителями — то вперед, это будет довольно любопытная прогулка.



Около моста, ведущего на восток, вас встретит симпатичная хранительница храма по имени Сара (Sarah). Девушка — одна из немногих, кто сохранил в своем сердце сострадание к несчастным и обездоленным и кто видит весь ужас зла, нависшего над городом. Она расскажет вам, что для возращения добродетели нужны три вещи — мантра (mantra), сигил (sigil) и глинт (glyph). Последний — это священная Руна, обезображенная злом.

Глинт надежно спрятан в основании колонны. Мантра — известна («Мум»). Осталось только найти сигил, местонахождение которого, увы, неизвестно. Но не беда — неужто не отыщете?



Идите на север, пока не доберетесь до дома Йоло (Iolo) и Гвенно (Gwenno) — персонажи, хорошо знакомые по предыдущим частям серии. Зайдите во внутрь и поговорите с Гвенно, которая выдаст вам ценной информации о колоннах и местных бедствиях. Прихватив из шкафа полезную утварь (хозяйка несколько на вас не обидится), выходите во двор и перекиньтесь парой фраз с местным жителем.



Двигайтесь по дороге, ведущей на север, до тех пор, пока не выйдете к огромной колонне (она находится за небольшим холмом, возле которого пасутся животные). Вход в сие монументальное сооружение расположен

справа.

Внутренняя архитектура колонны представляет собой практически линейный лабиринт. Запутаться в нем достаточно сложно, но кое-какие проблемы все же могут возникнуть. Поэтому давайте подробно разбираться.



Прежде всего опознайте дверь, за которой будут громко переговариваться два пленника. Это как раз те несчастные, вывешенные за пределы столицы по причине нетрудоспособности. Возьмите ключ из сундука, стоящего рядом, и отпирите дверь. Расспросите пленников и разгадывайте всю информацию о Камнях Кирена (Kiren Stone). Оказывается, с помощью этих волшебных камней можно стать обладателем очень ценного артефакта (магического щита), что же, будем иметь это в виду, а пока продолжим путешествие.



Используйте заклинание Ignite на погашен факеле около запертой двери для ее разблокирования и заходите в помещение. Очистив зал от монстров, заберитесь на самый низкий из постаментов и начинайте прыгать на более высокие. Помните, что прыгать в Ultima IX очень и очень просто — наведите курсор на желаемую точку приземления и нажмите пробел! Никаких мучений с четким расчетом траектории — Аватар — парень смелый, сообразит, как оттолкнуться, чтобы добраться до желаемой точки назначения.

Забравшись на самый верх, забирайте первый из четырех волшебных камней (клетий). Потом прыгайте на следующую колонну (она расположена чуть ниже) и нажмите на ней кнопку для разблокирования механизма замка двери.



В следующем помещении, не мудрствуя лукаво, прыгайте прямо в яму. Затем немного побегите вперед и щелкните на перекошенном портрете. Подберите броню, подлетите с помощью целевой воды из фонтана напротив и продолжайте путь.

В зале с огромным бассейном возьмите ведро из пентagramмы (слева от входа) и перетащите его на пьедестал

на противоположной стороне. Этим вы разблокируете две двери — одна выведет вас к хорошо знакомой яме (только с противоположной стороны), а вторая приведет к новым загадкам. В нее-то мы и отправимся.



Двигайтесь, пока не набредете на нарисованную на стене пентаграмму. Щелкните на ней, заберите появившуюся склянку и идите в соседнее помещение. Найдите на стене немного перекошенный щит и щелкните на нем. Идите в секретный проход, соберите полезные предметы, подлечите персонажа и возвращайтесь назад. Обратите внимание, что около зарешеченного проема появился еще один проход. Войдите в него и дерните рычаг для активации механизма, поднимающего решетку.



Не пейте из фонтана, рядом с которым лежит труп, если только вас не прельщает перспектива хорошенько отравиться!

В помещении с гнездом на полу и большим кругом возьмите ключ (из гнезда) и мешок в углу, слегка завулированный паутиной. Также не забудьте взять из сундука лук и несколько стрел — последние пригодятся в следующем помещении, где требуется выстрелить из лука в символ над дверью.

Следующая комната представляет собой обедню. Снимите с левого выступа ключ и поднимитесь по лесенке на второй ярус. Как только вы окажетесь наверху, работает механизм, и стена справа от вас опустится вниз, освободив проход. Смело идите в него, заберите из ящика полезные предметы и подойдите к шкафу, возле которого спрятан телепортёр.



Оказавшись в новом помещении, смело бегите к рычагу, лавируя меж поднимающимися из пола шипов. Дернув рычаг, бегите к смежному залу с большим кругом, ошеленчен на полу. Как только Аватар переступит порог, запылают огонь и в центре появится второй волшебный камень (синий). Сунув ценный реликт в походный рюкзак, возвращайтесь тем же путем в обедню.

Выходите из обедни через «официальный» выход и ищи-



те помещение с фонтаном, бьющим из стены, и большим рычагом на полу. Прежде чем дергать рычаг, заберитесь на уступ и соберите предметы, лежащие в глубине ниши. Удобнее всего сначала подобрать оптимальный ракурс, а потом отключить mouse look (клавиша «Q») и просто перетаскать их в рапач.



Теперь без опаски дергайте рычаг, после чего подойдите к тому месту, где раньше был фонтан. Щелкните по потайной двери, подберите с пола склянку и нажмите на кнопку в стене. Если по какой-либо причине дверь откроется лишь частично, то выберите такой вид, чтобы в поле зрения обязательно попадала кнопка в стене, затем отключите mouse look и щелкните на этой залоупной кнопке.

В следующем помещении вам нужно перебраться через ограду, чтобы добраться до рычага. В лоб перелезть не получится, поэтому прибегните к следующей хитрости. Возьмите стул, стоящий около стены, и подтащите его прямо к решетке ограды. После этого заберитесь на него и прыгайте вперед. Дерните возжеленный рычаг и тем же способом выбирайтесь на свободу.

Открыв дверь с помощью ключа, лежащего на дне крохотного бассейна, немедленно идите к рычагу. Дернуть его желательно как можно быстрее, так как внизу находится незвучный искатель приключений, которого вот-вот сдавит в лепешку две движущиеся массивные стены. Если вы успеете (а вы просто обязаны успеть!) остановить механизм смертоносной ловушки, то благодарный авантюрист подарит вам за спасение жизни волшебный камень (зеленый). Кстати, не ходите к тому месту, где чуть было не погиб спасенный — ловушка по-прежнему работает!



Итак, у вас должно быть три камня. Скоро, очень скоро мы найдем им достойное применение. Но сначала нужно открыть еще одну дверь. Идите в небольшую комнату, находящуюся по правой стороне стены. Обойдите колонну, усаженную светлым шаром, и нажмите кнопку на ее задней стенке. Из противоположной келья вылетит ключ, который остановится прямо около основания ко-

лонны. С его помощью откройте дверь и идите в зал с цветными постаментами. Дальнейшие действия очевидны — полюбите на торце каждого из постаментов соответствующий по цвету волшебный камень.

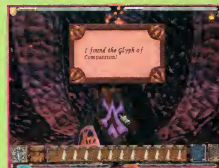


Осталось найти красный самоцвет, и могущественный артефакт у нас в кармане. Спешу обрадовать, четвертый волшебный камень находится неподалеку, так что пройдете совсем немного времени, и красный постамент будет окутан эфирным сиянием.

Пройдите в соседнее помещение и щелкните на небольшой кнопке на фонтане. Разделайтесь с высокочившей на шум крысой, соберите бархатлишко и плывите по затопленному коридору. Около водопада нырните подлужье и дерните рычаг, установленный на дне. Впереди откроется ниша, где вы найдете последний волшебный камень и мешок. Подобрал оба предмета, плывите назад к постаменту. После того как красный самоцвет окажется на своем месте, в пентаграмме материализуется артефакт, из-за которого и разгорелся весь сыр-бор — щит Кирана. Возьмите его, не забыв смутить в походной ране и все четыре камня, — за них ювелиры Британний предлагают впоследствии неплохую сумму!



СОХРАНИТЕ ИГРУ! вновь плывите по затопленному коридору и выбирайтесь из него через дверь, охваченную легким пурпурным свечением. За этой дверью вы встретите своего старого знакомого — Йоло. Но вместо дружеского приветствия Йоло обнажит оружие и попытается убить Аватара! Ударьте его пару раз и... попытайте. Главное — не убейте случайно (это важно). Сейчас Йоло не отдаст отчета в своих действиях, так как его душу захватил Страж, манипулирующий с бравым воином как куклолчик с марионеткой.



Оставив раненого Йоло у порога святилища, заходите внутрь и забирайте изуродованную злом Руку Сострадания. Теперь нужно поскорее возвращаться обратно и найти сгилл. Ну а с ним — вернуть милосердие в сердца жителей столицы Британии.

Недалеко от выхода из гигантской колонны, рядом с тем местом, где вы впервые встретили хранителяшку Храма, можно обнаружить небольшой волшебный шар, парящий в воздухе. Он выведет вас к пещере, где припрятаны сокровища. В принципе, ничего сверхъестественного вы не получите, но зато как эффектно все реализовано!

Но не будем отклоняться от главного задания. Вернитесь в город и попытайтесь отыскать мэра. Если он будет читать проповедь на центральной площади столицы, то выйдите из города и войдите вновь. Мэр должен исчезнуть.

Как выяснится, лидер столицы отправился в Raws — место, куда несомненно ссылались все калеки и убогие. Придется заняться преследованием. Идите в юго-западную часть города, где находится ворота, ведущие к этому унылому месту.



По пути поговорите с девушкой, которая попросит вас найти бутылку с Serpentyne. Нет проблем — эта небольшая услуга практически не займет времени. Зайдите в собор и, поговори с братом Аморантом (Brother Amaranth), пройдите в помещение за алтарем. Тем воз-

мите со стола зеленую бутылку — это и будет исконное Serpentyne. Отнесите ее девушке, которая расслаится



в благодарности.

Выходите из города через юго-западные ворота и идите в сторону Raws. Вохре вы натолкнетесь на разграбленное поселение. Остановитесь около горящего дома и потушите огонь заклинанием Douse. Поговорите с мальчонкой, который скажет, что его родителей украл бандит. Позже мы обязательно поможем мальчугану, а пока продолжим свой путь. И еще один квест из разряда «на будущее». Прибыв в Raws, сойдите на мельницу и поговорите с женщиной, которая будет слоняться рядом. Как выяснится, мельница выполняет роль опреснителя воды, и от ее работоспособности зависит судьба целого поселения. Но недавно сломался вентиль, и пресная вода больше не добывается... Намек ясен.

Около моста, ведущего к Raws, стоит троль-охранник. Громила потребует 10 золотых за право пересечь мост. В принципе, вы можете заплатить ему указанную сумму или просто убить недалекого осквердя, но лучше — ненадолго развлечься и спростить: «Ten golden pieces? How



much is that?», после чего троль надолго уйдет в себя. Будьте осторожны — болота в Raws отравлены, и если вы сорветесь с моста, то немедленно забирайтесь назад и принимайте противояд!

Мэр будет в первом же доме, причем не один — компанию ему составит однополой человек. Последний, несмотря на свою ущербность, отлично владеет посохом и за небольшую плату может обучить вас искусству обращения с этим оружием.

Поговорите с мэром. Он скажет, что его дочь похитили, и за ее спасение он готов заплатить любую цену. Что же, воспользуемся горем несчастного отца!

Доку вы найдете в доме, оккупированном гоблинами (он находится, если не ошибаюсь, на юге — см. карту). Раздевшись с монстрами, заберите величественный молот, который останется на поле брани, и поговорите с дочерью. После этого напомним про данное обещание мэру и забирайте вожделенный сгилл...

Продолжение следует...



БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

ВСТУПЛЕНИЕ

В этом материале мы поговорим о таком хитром понятии, как смешение жанров — или, говоря профессиональным языком разработчиков, мультижанровости. Раньше как-то об этом не приходилось думать: всё не было времени кинуть мысль с крутого обрыва вниз, вниз, чтобы она падала и в процессе недолгого полёта сформировалась.

Но от размышлений на разные темы уйти, как ни крути, нельзя. Поэтому и я углубился в познание смысла мультижанровости. Для того чтобы максимально прочувствовать и затронуть все аспекты этой темы, далеко не полностью освещённой в прессе, да и вообще находящейся на ранних стадиях развития, в качестве собеседника и своего рода проводника был выбран глава «маленькой московской студии» *Snowball* — Сергей Климов.

Для тех, кто не знает, что это за человек такой и откуда да он на нашу голову свалился, дам краткую справку.

Господин Климов — мифическая личность, которая в течение несчётного (в сутках, неделях, месяцах и годах) периода времени разрабатывает, чуть ли не в единственном числе, игру «Восстав Чародей». Мало того, этот не менее мифический «Восстав» как раз является одним из представителей мультижанровых игр. Следовательно, несмотря на мифичность этого проекта, есть надежда, что игра делится и что она когда-то да выйдет, а, следовательно, Климов может быть зачислен в стан людей, реально разбирающихся в подходе и представлении смешения жанров в играх. Специально дано множественное число, чтобы показать, что мы с Сергеем постарались затронуть не только «Восстав», но и другие игры, среди которых будут и ещё не вышедшие «идеальные игры».

Многие успели заметить, что мультижанровые игры не то чтобы мало, их, скорее, совсем почти нет. Но есть тенденция, которая подсказывает, что в смешении жанров скрыто нечто такое, что поможет изменить подход к играм вообще: *experience* (уникальный игровой опыт, который в разных качественных играх неповторимый) и *immersion* (погружение в атмосферу, виртуальное слияние с персонажем и окружающим его миром и т.д.) поднимутся, благодаря этому смешению, на качественно новый уровень, позволяющий сделать из игры что-то больше...



КОНЦЕПЦИЯ МУЛЬТИЖАНРОВОЙ ИГРЫ

С чего, собственно, всё начинается? Из разговора с Сергеем стало ясно: с глобальной концепции целой вселенной. Это выглядит несомненно запутанно, но это именно так. Поясню. При создании вселенной формируются не только главные персонажи, побочные личности, люди, образующие толпу, но и их подробные характеристики. Причём, чем подробнее описан тот или иной герой/человек, тем глубже будет вся вселенная в целом.

Для того чтобы точнее понять, что такое игровая вселенная, следует рассмотреть её основные составляющие. Прежде всего, любое общество (пусть и виртуальное) имеет свой свод законов. Таким же свойством обладает созданная вселенная, которая может напоминать модель некоего общества, где люди взаимодействуют между собой, как в реальной жизни. Формирование законов исходит от людей, которых мы уже прописали раньше. При наличии законов и единичных общества — человека — получаем полноценное общество.

Естественно, работы ведутся не только над «живыми» персонажами — они должны ещё где-то жить, пользоваться какими-то повседневными вещами, иметь свои амулеты и талисманы.

Описание природы и окружающей среды в этом пункте создания вселенной вторично, а вот артефакты, амулеты и талисманы, по сути, представляют собой «неживые» единицы вселенной, требующие не меньшего, если не большего внимания, чем проработка людей. Стоит так же обратить внимание на то, что причинно-следственная связь здесь может быть нарушена, имеется в виду то, что сначала может быть создан амулет со всеми своими свойствами, а только потом будет «протиски» человек, его использующий. Здесь нет четкой схемы, что именно делать сначала — следует делиться, как говорит Сергей, исходя из собственных желаний. Только одно здесь важно — детализация, которой стоит уделить максимум внимания — чем больше свойств предмета (или черт характера человека) будет

известно, тем глубже получится вселенная. Итак, создав некую вселенную, уясню, кто («что») и где будет фигурировать, мы можем перейти к «интерактивной» части построения нашего мира. Качественно более высокий уровень взаимодействия между предметами и людьми, людьми и предметами составляет, на мой взгляд, основу смешения жанров.

Поясню. Возьмём шутер. Чем он ограничен? Стрельбой. Единственное, что можно делать в бегалке-стрелке — это бегать и стрелять. Конечно, если над сценарием игры поработал превосходный сценарист или писатель, то оскучности будет меньше, но односторонние действия, которые можно назвать взаимодействием, всё равно являются жёсткой преградой на пути создания глубокой игры. Подобные моменты можно обнаружить и в играх других жанров — монотонные действия, порождённые конкретным жанром. Конечно, можно прибегнуть к некому видоизменению совершенных геймвор действий, но ведь изменить до предела невозможно, что опять приведёт к оскуке и предзаказности — это, как сказал Сергей, «всё равно, что в шахматы с самим собой играть».

И вот тут на сцену выходит смешение жанров, которое позволяет максимально расширить способы взаимодействия между игроком (реальным) и персонажами игры (ирреальными). Простейший пример из некой гипотетической мультижанровой игры: там-то и там-то группа врагов, охраняющих какой-то объект; можно победить их настрелку и перестрелять — это примитивный экшен



способ — решение задачи в лоб. Возможен и другой вариант — пробраться в разведку охранников и «плазмироваться» там униформой; одевая её и проходим мимо других охранников со спокойной душой и без кровопролития — налицо явный приём квеста и *adventure*.

Этот пример — минимальное подтверждение свободы игрока по принятию решения взаимодействия (или как в приведённом примере — не взаимодействия) с виртуальными персонажами.

СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ ИГРОКА В МУЛЬТИЖАНРОВОЙ ИГРЕ

Перед тем, как мы рассмотрим степень свободы в мультижанровой игре, стоит коснуться и других способов её (свободы) достижения. Одним из вариантов может быть ныне очень популярная нелинейность. Но задумывались ли вы когда-нибудь, во что без труда может вылиться эта нелинейность, и вообще, что она собой представляет? Прежде всего, нелинейность нацелена на расширение свободы действия игрока путём добавления вариантов в одну конкретную ситуацию — умер тот или иной персонаж или нет, уничтожили ли вы подкрепление врага, чтобы в конечной точке маршрута встретить минимальное сопротивление, и т.д. Можно пойти дальше и привести пример нивной (минимой) нелинейности, когда есть два маршрута, и оба охраняются. Причём по силе охраны и там, и там абсолютно одинаковы: игрок может пройти либо по одному пути, либо по другому, что всё равно сведётся к линейности. Легко видеть, что нелинейные приёмы должны быть применены в конкретных и обоснованных ситуациях, а не так, как говорится «от балды».

Таким образом, разработчик-сценарист пытается продумать возможные варианты. Хорошо, пусть он их даже и продумал, теперь стоит задаться вопросом: насколько глубоко и детально будет выполнено то или иное ответвление от глобального или основного сценария? Естественно, каждый из вариантов действий (их число должно быть велико — нелинейность — это не шутка) вряд ли удастся качественно протестировать разработчику, чтобы предвидеть возможные действия игрока. Таким образом, создавая нелинейную игру, мы можем столкнуться с некачественной отработкой веток сценария, что, в результате, даст игроку по слабым погружением и плохому продуманному сюжетом. Кроме того, стоит учесть



и затраты вложены на проработку тех или иных нелинейных сцен, варианты решения которых могут быть вообще никогда не востребованы — просто лишняя, никому не нужная работа.

Итак, мы убедились, что использование нелинейности в игре создаст больше проблем, чем решений. Смешение жанров уже в самом начале перечеркивает минусы, которые возникают при работе с сюжетом нелинейной игры: никакие сцены специально не делаются на линейные и нелинейные, ветви специально не создаются. При создании вселенной или же игрового мира сразу же прописываются все возможности персонажей и предметов. После окончания работы над самим миром можно спокойно взглянуть на персонажей конкретной локации и сразу же выдать план действий (сюжет) игрока — что ему будет интересно сделать, что — нет. При этом даже нет необходимости тестировать и работать над глубиной, ибо всё это уже является вложенным свойством персонажей и предметов, прописанным при создании, повторюсь, всё той же вселенной.

Кроме всего прочего, мультижанровый подход позволяет добиться большей свободы действия игрока. По сравнению с нелинейной игрой, где количество развилки на данной конкретной ситуации не слишком велико, в мультижанровой игре способов ре-



шения поставленной задачи может быть много больше. Всё зависит от того, насколько глубоко прописан мир, из чего вытекает и глубина решения конкретной задачи.

Используя нелинейность, разработчик рано или поздно столкнется с некой незримой, но в тоже время очень важной преградой — следование за-

конам созданной вселенной. Дело в том, что нелинейные отступления, ветвления и прочее могут потребовать введения чего-то нового или изменения в уже созданном и отработанном сценарии.

Такой проблемы нет и не может быть в мультижанровой игре, потому что все квесты (или задачи), поставленные в игре, создаются на основе свойств людей и персонажей.

Подводя черту под этой главой нашей статьи, стоит сказать, что смешение жанров не только лучше и удобнее для конечного игрока, но и практичнее в использовании самими разработчиками: однажды создав и продумав до тонкостей мир, больше не будет необходимости к этому возвращаться.

«ВСЕСЛАВ»: ИСТРАТЕГИИ В МУЛЬТИЖАНРОВУЮ ИГРУ

Так и именно так. Изначально проект под кодовым названием «Всеслав» должен был стать более-менее обычной стратегией реального времени, но с некоторой изюминкой — действие игры происходит во времена Древней Руси 11 века. Пока Климов и его команда работали над прототипом, они поняли, что одной изюминкой (Древней Руси) будет явно недостаточно — никто из них не хотел выпускать очередную вариацию на тему «стратегия реального времени».

И вот как раз тут всплывают понятия, которые мы уже с вами затрагивали — глубина взаимодействия игрока реального и его «нереального» (виртуального) воплощения.

Началась долгая и кропотливая работа над персонажами, законами и т.д. — постепенно стала рождаться вселенная, лишь часть которой геймер увидит в самой игре — очень многое так и останется на бумаге или где-то внутри — никому не нужно досконально знать, «почему, как и зачем».

Как пример можно привести взаимоотношения Снорри и Браги — «два приятеля-викинга, которых Всеслав знает довольно давно». Честность и глубина диалогов эти персонажи, использование ими каких-то шуток и приколов требовали проработки и введения предварительных встреч этих персонажей, что позволило бы иметь более естественные диалоги — фразы не будут столь наигранными.

Далее мне хочется процитировать Сергея, ибо тут он объясняет, почему же «Всеслав» так задерживался, что послужило причиной этой задержки.

«Одним из негативных факторов такого подхода к работе является довольно сильная потеря связи с реальным прототипом, так как главы «Легенники» не переходят напрямую в диалоги и локацию. Это, так сказать, невидимый фронт «Всеслава», и спокойная работа над ним требует понимания особенностей подхода к дизайну мира в целом, а не только дизайна игры. Многие будут сомневаться, необходимо ли это и позволительно ли из-за этого переносить сроки выхода, ломать текущий прототип, менять всю модель игры, многие потеряют терпение и не



ждется, когда из достаточного объема такой подготовительной работы начнет проступать уже и каркас конкретной игры, так что я не могу сказать, что принятие нами этого решения далось так уже легко. Мы пришли к этому постепенно и совершили свою долю неизбежных ошибок» :-).

В конце концов, такое развитие персонажей (у каждого человека в игре будут не только свои друзья и недруги, но и свой взгляд на жизнь, своя философия — такой подход позволяет моделировать разные реакции одного и того же виртуального персонажа на одно и то же событие), детализации и глубины мира переросли все пределы, отпущенные жанром стратегии. Как характеристики персонажей можно вписать только в стратегию, не используя добротную RPG-систему; как глубокие и полноценные диалоги можно вписать туда же без привнесения каких-то adventure-составляющих, может даже и квестовых элементов.

Теперь легко увидеть, как «Восслав» мутировал буквально на глазах ошеломленной публики: сначала игра имела сюжет, достаточный для обоснования задачи конкретной миссии, а потом, после тщательной работы, конечно, образовалась глубокая модель целого мира (вселенной). Естественно, такой переход не был простым и быстрым. Климов частенько любит мне напоминать, что было прочитано несколько десятков исторических книг, проработаны сотни и сотни страниц информации. А все это для того, чтобы понять реальные взаимоотношения не менее реальных полководцев, варягов и славян XI века: имена персонажей, типы оружия — тоже немаловажная деталь этих взаимоотношений.

Самое главное в этом процессе не изменения сюжета, путей его углубления, не привлечение все новых и новых жанров (общая система диалогов и наличие квестов «подключило» adventure; битвы и перемещение по долине — начали использовать тактическую часть и видоизмененную (по сравнению с начальной) стратегическую составляющую), а переход к ситуациям, сценарий которых заранее никто не прописывал, нелинейные игроки тут только за основу брались — виртуальные персонажи сами решат, как им вести себя именно тогда-то, именно с тем-то. Такое положение дел позволило перевернуть уже стандартный термин, как «идеальное происхождение игры». Как я понимаю, девизом «Восслава» вообще может быть фраза: «Поступай так, как тебе хочется, как ты считаешь нужным — все способы (жанры) хороши!»

Закрутив тему «Восслава», нельзя не привести разбор конкретной ситуации, которая встретится вам в игре, с комментариями по использованным при ее решении жанрам. Принцип основной упор авторы делают именно на том, что ситуация заранее смоделирована только по ключевым моментам: здесь это дорога, засада, лагерь, деревня и скородина. Только это видная часть, а за этим еще стоит ряд (очень и очень длинный) людей, их характеров, предыстории и т.д.



Итак, на дороге есть засада, через нее надо пройти — это прописано в сюжете. Известно также, что пройти так без потерь невозможно. Какие могут быть варианты решения этой игровой задачи? Можно напасть на лагерь противника, захватить командира и после непродолжительной беседы выслать, что присутствует обходной путь. Это тактика. Еще тактический пример: атака засады в лоб, как следствие — потеря при таком неисторичном решении одного из персонажей своей группы.

Кстати, во «Восславе» изначально делалось и делается упор на уникальность жизни виртуальных персонажей, чего нет в большинстве игр — тоже, можно сказать, своя изюминка, поэтому смерть одного из своих персонажей будет вам стоить не мало.

Подготовив разбор задачи можно изучить маршруты патрулирования отрядов и вместо нападения всего лишь имитировать нападение на лагерь. После чего резко разнуд к временно оставленной большинством охраняющей засаде, перебить остатки противника (ушедшие на подмогу в лагерь люди долго будут разбираться — что же это такое произошло) и прорваться через засаду без потерь. Такая манера ведения дел предполагает стратегический склад ума геймера.

Казалось бы, куда еще-то. Так ведь есть еще авантюрная составляющая, которую мы пока не затронули. Можно пойти в деревню, навести справки о засаде и их командире, после чего стоит попробовать найти кого-нибудь, кто мог бы оказать на него сильное влияние — а затем привести его к засаде и попросить его пропустить вас и ваш отряд без кровопролития. Чистый adventure.

«БУРНОСЕЦ» КАК ПРИМЕР ИГРЫ С МУЛЬТИЖАНРОВОЙ САМОГО НАЧАЛА

Ситуация с другой игрой — «Бурносец» (английский вариант: «Stormbringer»), над которой Snowball начал работать в конце лета, несколько иная, нежели со «Вославом». Если при работе над «Вославом» разработчики пришлось пойти выше описанный выше путь, то «Бурносец» с самого начала имеет очень мощную вселенную, созданную известным автором — Michael Moorcock. Кроме того, команда Климова уже имеет достаточный опыт в моделировании игровых ситуаций с применением мультижанрового подхода. Как сказал Сергей: «У нас было представление о том, что именно мы хотим сделать и в чем видим возможность сделать игру особенной — мы начинали дизайн уже будучи уверенными в том, что проект будет мультижанровым».

Из-за того что игра будет создаваться по книге, где уже все продумано от и до, разработчикам придется приложить минимум усилий (их все равно будет немало — в

этом можно не сомневаться) по устранению нелогичностей и неувязок в сюжете. Очевидно и то, что все законы, характеры, манеры поведения и все, все, все уже достаточно подробно описаны в книге, что создаст в игре безупречную атмосферу и естественную картину окружающего главного героя мира.

Но выбор, прежде всего, пал на мультижанровость «Бурносеца» потому, что главному герою игры — Зигрику — предстоит пройти через серию испытаний и ситуаций, подход к которым необходимо оформить путем смешения жанров, чтобы не потерять должной глубины и погружения в игровой мир. «На основе нашего опыта с «Вославом» и его множеством жанров и появился реальный шанс сделать игру по этой книге», — говорит Сергей.

К ЧЕМУ МЫ ИДЕМ

Когда мы с Сергеем перешли к обсуждению будущего мультижанровых игр, меня, а потом и его, очень puzzled то, что журналистам, пишущим обзоры и превью по таким играм, будет крайне тяжело определиться — это что за игра-то вообще: то ли стратегия, то ли экшен, то ли тактика. Так что ждите, что лет через 7-10 игровая пресса поменяет свою структуру в корне, ибо разбавив по жанрам уже не будет, а будут лишь просто Игры (специально с большой буквы), которые мы будем запоминать не как «одну из стратегий», а по ее собственному уникальному имени, по людям, ее разработавшим.

Шутки шутками, а если серьезно, то с развитием мультижанровости в играх нам (геймерам) открываются радужные перспективы. При должной и глубокой работе над проектом разработчики будут вкладывать в героев чужие души. Как результат, уровень уникальности экспириенса от прохождения той или иной игры возрастет до непредсказуемых высот. Каждая мультижанровая игра позволит в полной мере ощутить глубину виртуального мира. И вот тогда с новой силой встанет вопрос: а не вредны ли компьютерные игры, ибо люди наверняка начнут путать реальное с нереальным.

Как предоксация будущего игры можно сказать следующее: развитие мультижанровости повлечет за собой создание новых вселенных разработчиками, причем вселенные эти будут все глубже и глубже, как и потенциал, мира, созданные братьями Стругацкими.

Будущие игры не в миллиардах полигонов на сцену, а в четкой и глубокой мультижанровой проработке этой самой сцены, в том, чтобы мы с вами могли решить ее так, как решили бы реальную ситуацию в жизни — без видимых ограничений, без указаний на «единственно верный» путь и с максимальным погружением в игровой мир.

СИ-X-FILES



**ТЕХМАРКЕТ**

ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III в стучной упаковке.

Компьютер TCM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-уэлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 600 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Рукавова, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника"
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095)784-64-85
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: zarelua@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Филиал: Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Хотите сэкономить время

www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 36
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск, ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Аль" (3512) 66-5082 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1082 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парикой Коммуны 33, 4 эт., К.424
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12
Владивосток "Акс-Компьютеры" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светлановая 85
Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунар, 216а
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



в сотрудничестве с www.3dfx.com

СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ПЛАТ VOOODOO ПОД МИКРОСКОПОМ

<http://www.gameland.ru>

Fe

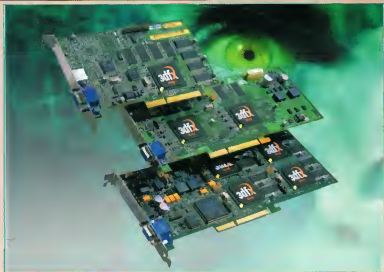
Традиционную политику 3dfx можно охарактеризовать одной емкой фразой: "чужацкий производственный без излишеств". Распространено мнение, что для этого краткий курс истории компании. Около двух лет назад компания 3dfx вышла на рынок персональных компьютеров со своим акселератором Voodoo Graphics. Для своего времени карта имела отличный баланс эффективности и стоимости, многие из которых не поддерживались конкурирующими чипами. Многие охотно охотились, что чип имел невысокую производительность. Изначально в архитектуре было заложено несколько ключевых моментов, сделавших карту популярной. Обратной стороной оказалась проблема совместности, но действительно остро это почувствовалось только сегодня. Некоторые арены карты на основе Voodoo Graphics доминировали на рынке, но конкуренция не дремала — появились конкурентные изделия от nVidia, Vanta и Videologic.

3dfx тоже не расслаблялась, и как только компания угроза потерять доминирующие позиции, выложила на рынок карту — набор Voodoo2. Чип является хрестоматийным примером того, как надо делать чипы — срок актуальной жизни карт на чипах Voodoo2 был удвоен возможностью расширения их в SLI режим. Несомненно будет не упомянуть о SLI Voodoo плат, изготовленных Quantum3D, но платы были чрезвычайно дороги и интересны прежде всего именно разработчикам. SLI оставалось дорогим решением, а через несколько месяцев монополия Voodoo2 стал угрожать новый чип nVidia — TNT, аббревиатура которой образована от словосочетания TNT Teal. Чип ушел гораздо больше, чем Voodoo2, и с маркетинговой точки зрения был выполнен грамотно. С самого начала он получил всесторонние отзывы обозревателей. Среди плюсов называлась поддержка работы с 32-х битным цветом, большие текстуры и АРР текстурирование. С высоты сегодняшнего дня видно, что до момента меркантильного устаревания чипа не появилось реальных приложений, требующих новых возможностей. Когда мы говорим "приложение требует", то подразумеваем, что без требуемых функций приложение работает на порядок хуже, нежели когда функции не поддерживаются.

Это не голословное заявление. Рассмотрим требования стандартной игры весны этого года, то есть игры, вышедшей к появлению TNT2 и Voodoo3, убившей TNT. Среднестатистическая игра поддерживала:

- 16 битные текстуры;
- Около 8-10 Мб текстур на один уровень;
- Текстуры имели размер не более 256x256 пикселей;
- АРР текстурирование не использовалось, за редкими исключениями, которые скорее подтверждали правило;
- Сканирование текстур еще не поддерживалось Direct3D, и при поддержке оно не было, с трудом можно было найти единичные моды и карты с поддержкой S3TC. Проанализировав эти данные, Intel 16-битные текстуры нет большого смысла в использовании 32-битного Z-буфера (фактически буфер 24-х битный плюс 8 бит канала прозрачности или буфера шаблонов), а значит этот "пол" чипа TNT отпадает. Объемы текстурной памяти в 8 Мб хватало на большинство нужд. Хватала поддержка огромных текстур не была востребована, АРР текстурирование не использовалось разработчиками по большому количеству причин, в том числе из-за относительно низкой скорости работы с текстурами из системной памяти по сравнению с работой из локальной памяти акселератора. По той же причине использование сканирования текстур еще не стало актуальным. Выход только один — карты 3dfx обладали грамотно сбалансированным набором возможностей, разрушаемые возможности других акселераторов были не более чем "рекламный трюк".

В начале этого года 3dfx выпустила Voodoo3. Назвать Banshee полноценным чипом не поворачивается язык. Мы все больше склоняемся к мысли, что Banshee задумывался как чип для облати технологий 2D/3D ядра



следующего поколения, то есть Voodoo3. После выхода карта недолгое время была лидером производительности. Обладая теми же ключевыми возможностями, что и серия Voodoo/Voodoo2, плюс имея развитую 2D часть и не слишком завышенную цену плата разослала огромный тиражом. Но 3dfx немного опоздала. На Voodoo3 nVidia ответила своим TNT2 и TNT2 Ultra, которые оминимали зря акселераторов следующего поколения. Даже самый быстрый акселератор Voodoo3 3500 не способен конкурировать в Direct3D и полноценных OpenGL приложениях с TNT2 Ultra последних модификаций.

3dfx поменяла свою ошибку и изменила политику — карты на её чипах выигрывают в цене, и это их основной козырь. Сравните 1655 — \$250 за TNT2 Ultra (\$250 стоит "разогнанный" производитель Ultra) и \$105 за Voodoo3 3000. Потрясающие модели TNT2 Ultra комплектуются 32Мб памяти, а Voodoo3 3000 — всего 16-ю, что также оказывается на разнице в цене. Мы не рассматриваем модель 3500, так как она относится к классу полупрофессиональных устройств для работы с видео, то есть её нельзя рассматривать как прямого конкурента TNT2 Ultra. Вернемся к 3000 и Ultra — составляющая \$60-150 разницы даёт пользователю около

есть с 32-х битным Z-буфером и такими же текстурами. Реальность такова — под 32-на битными подразумеваются 24 бита Z-буфера и 8 бит буфера шаблонов. Из этих 24 бит, как правило, 8 тратится на цвет и 8 на реализацию альфа канала. Хотя это правильно и для всех случаев, однако в общем случае существенно снижает ресурсы, и по производительности TNT2 Ultra в полной мере не соответствует своим стандартам. Третьим пунктом является поддержка больших текстур. Напомним, что, к примеру, HalfLife является игрой прошлого поколения, а значит поддерживает только стандартные 256x256 текстуры, то же относится к Unreal, Quake2, S3D. Можно найти моды и патчи, исправляющие ситуацию, но говорить о глобальной поддержке больших текстур рано. Ситуация с АРР текстурированием по-прежнему не изменилась — игры неохотно используют новую технологию. И при поддержке текстурного сканирования по-прежнему нет, к тому же как аксиому нужно принять мысль о том, что использование большого текстуры требует поддержки текстурного сканирования, в противном случае карта переключается огромным количеством данных и не способно вывести графику сколько-нибудь быстро. Вывод? Однозначно 3dfx опела попал в струю, выпустила "быстрый акселератор с правильным набором функций". Запомним, что видно это становится только со временем. Но теперь хочется суммировать все предыдущее. Получается, что 3dfx всегда идет в ногу со временем, предоставляет пользователям именно то, что им реально нужно, а не просто маркетинговые возможности? Да, именно так можно считать. И вот почему. Производители игр просто во многом ориентированы на "Voodoo"-набор, потому и получают, что всегда 3dfx удавалось предоставить в ускорителях. Однако с потерей короны лидера 3dfx должно быть готово к тому,



15% максимального прироста производительности, работу с полным цветом, большие текстуры, АРР текстурирование, в 2 раза больше локальной памяти. Проанализировав этот, 15% прироста — это серьезно, но только в случае, если мы говорим о низких результатах, в то время как Voodoo3 в современных играх далеко не плох. Второй пункт — работа с полной цветностью, то

Так будет выглядеть Quake3 Moon Blur



#1(58), ЯНВАРЬ 2000



что теперь при разработке игры станут ориентироваться не только на ее продюсера (пример: Rockstar выводит несколько игр с мощнейшей T&L и лучшей платформой для них станут оптика и карты от 3dfx). Теперь возмнен тот же TNT2 Ultra. Ключевые детали архитектуры:

- Блестящее освещение (в дальнейшем так будет называться способность акселератора накладывать два пиксела за такт);

- Работа с 32-х битными текстурками;
- Работа с полноразмерным Z-Buffer;
- Поддержка AGP текстурирования;
- Высокая скорость чипсет;
- Отлаженный драйвер.

Раскормить в деталях: Поддержка блестящего освещения стала стандартом де-факто. Игр, использующих блестящее освещение, не выпускается. Виртуальная технология позволяет освещать два тексела текстуры,

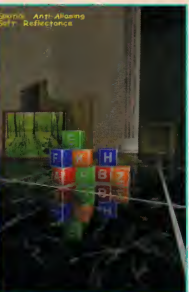
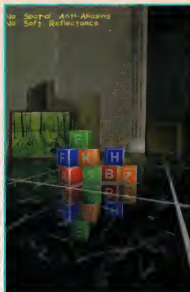
вещи спонсировать модели персонажей, но вот использовать его для освещения архитектуры уровней программисты не считают возможным. Есть еще одна проблема, которая однажды оказалась в наших новостях — традиционному способу использования геометрии аппаратную обработку без использования аппаратного освещения. Проблема чисто техническая — попытка посчитать на пайплайне все геометрии рассчитывается и освещается внутри акселератора. Если мы отказываемся от аппаратного расчета освещения, то не начинаем заниматься процессором, а таким случае мы рассчитываем координаты в графическом процессоре, передаем их на освещение центральному процессору и rasterizeм опцию графическим процессором? Ерунда получается. Реализовать такое никому в голову не придет. Значит опция на расчет запрограммирован центральный процессор. И поверьте, никто из разработчиков никогда не рассчитывает на максимально

мощный процессор — игра всегда задушивается для среднестатистической машины, которой на сегодня (конец 1999 года) можно назвать систему с 64 Мб памяти и Celeron 300 Mhz. Как вывод — ограничения не дают программистам изобретать и использовать альтернативные методы оптимизации. Зато то, что было уже описано, мы еще не раз к этому вернемся при обсуждении последних событий. Теперь коснемся, о чем мы вели разговор — то есть о мультитекстуровании. Одним из основных параметров, характеризующих скорость акселератора по сей день, остается скорость заполнения (fillrate). Теоретическая скорость заполнения рассчитывается очень легко — берется частота ядра акселератора и умножается на его возможность мультитекстурования (сколько пикселей за такт способно наложить доро на один пиксел). То есть акселератор, способный накладывать два пиксела за такт и работающий на частоте 166 МГц (к примеру Voodoo3 3000) имеет пиковую теоретическую скорость текстурирования в 333 мегапикселя в секунду (мегапиксел, так как это правильно только для приложения, использующих режим мультитекстурования, когда работают оба TML). Сразу стоит обратить внимание на пиксельность этого значения — то есть это идеальная скорость заполнения, в жизни же эта характеристика лимитируется очень многими параметрами, в том числе шириной канала памяти, частотой ее работы, приложением и т.д.

Итак, Nvidia нанесла серьезный удар своим TNT2 Ultra. И тут же, переживая индустрию, нанесла следующий — выход GeForce пологическим сериале перевернул расклад на 30 рядов. Ключевые возможности нового ядра уже назвали на зубок:

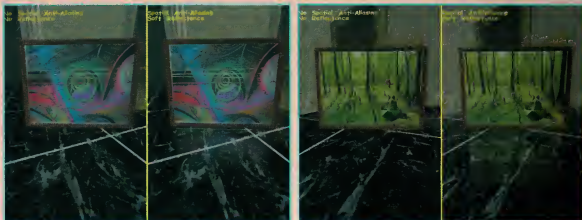
- Поддержка квадрантального текстурирования;
- Поддержка DXTC (система S3TC, лицензированная Microsoft в Direct3D);
- Поддержка T&L;
- Полная поддержка AGP4x с Fast Writes.

Что это реально нам дает? Квадрантальное текстурирование — новый стандарт, поддерживать который в скором вре-



и отрисовывал один усредненный пиксел. Это нужно в играх, использующих так называемые "карты освещения". Программисты считают, что в ближайшем будущем использование карт освещения останется единственным приемлемым методом создания реалистичного статического освещения в играх. Спорно по этому вопросу было уже очень много, постараемся пояснить, почему мы так считаем. Технически при расчете освещения вершинным методом по Gouraud, не требующим использования мультитекстурования, мы получаем кадр, реалистичность наложения света и тени в котором напрямую зависит от количества полигонов, для которых рассчитывается освещение. Рассчитать сколько-нибудь реалистичное освещение для плоской стены, состоящей из двух треугольников, невозможно. А значит нужно изначально создавать игры с максимально детализированной архитектурой. Если вы читали классические отечественные труды технических описаний работы акселераторов, то знаете о том, что расчет вершин ложится на центральный процессор, а значит детализованность окружения лимитирована мощностью процессора. Вершинный метод расчета хорош для ос-





нени будут все акселераторы, позволяет рисовать либо 4 пиксела за такт (оательно почти не нужно), либо 2 пиксела с двумя тактами на такт (это действительно даст прирост производительности, мы рассмотрим этот случай ниже) или же накладывать один пиксел с 4 тактами на нё (пока редко используется и поддерживается не всеми архитектурами). Кстати, не все заявленные акселераторы поддерживают первый режим, потому как для этого нужно 4 конвейера, каждый из которых способен накладывать по одной текстуре, либо два конвейера, каждый из которых умеет работать с двумя отделенными пикселями. Рассмотрим второй режим квадротекстурирования, при котором акселератор накладывает два пиксела, считывая на каждом по два такта. Практически это равносильно работе двух акселераторов, аналогичных **Voodoo3**. На аналогичном методе основан **ATI Rage MAXX**. Не выника в тонкости процесса, скажем, что это удваивает **fillrate**. И всё бы было хорошо, но у **nVidia** возникли проблемы — новый **GeForce** поддерживает ещё и **T&L**, а так как потребовалось всё это разместить в одном кристалле, то частоту чипа пришлось снизить. Как результат — оорость заполнения составляет максимум 40 мегапикселей в секунду, что примерно на 100 мегапикселей в секунду больше, нежели у **high-end** моделей **TNT2 Ultra** и **Voodoo3**. Плюс проблемы с тепловыделением, потребляемой мощностью (около 40 Вт, не каждая **AGP** такое выдержит), огромное количество вентиляций на кристалле (23 миллиона), **AGP** с **FastWrites** опять же не воспринималось. Поддержка **T&L** (со стороны производителей игр) в зачаточном состоянии. Что же реально дал **GeForce** нам сегодня?

- Проблемы с совместимостью с некоторыми материнскими платами;
- Чрезмерный перегрев системы за счёт огромного тепловыделения чипа;
- Перспективы развития революционной технологии **T&L**;
- Перспективы создания игр с развитыми текстурами.

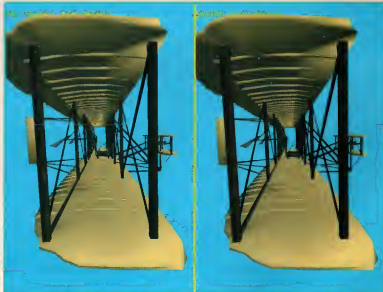
Вот и всё. Заметьте — две проблемы и две перспекти-

вы. Проблемы вполне решаемые, а перспективы многообещающие. Но теперь вспомним прошлое. **3dfx** всегда действует по принципу "быстрее и меньше излащивать", **nVidia** — "быстрее и побольше наворотов". При этом исторически доказано, что навороты **nVidia** начинали использоваться через поколение, минимум у следующего поколения акселераторов. Можно не соглашаться, но нам кажется, что за время "жизни" **GeForce** поддержка **T&L** не выйдет на полную силу. Под временем жизни я подразумеваю полугодовой цикл производства новых чипов, именно в таком цикле сегодня работает большинство компаний-производителей железа. И вот мы добрались до сегодняшних дней. Рассмотрим характерные черты ожидаемых игр:

- Развитая система текстурирования с поддержкой текстурного скатинг (примерный объём текстур на сцену колеблется в районе 20-25 Мб).
- Сложные полигональные модели, возможно использование динамической тесселяции.

ния, обеспечивающая вывод больших массивов текстур, работу в высоких разрешениях, использование динамического освещения, карт среды, освещения, анимированных текстур и альфа канала и всё это на приемлемой скорости.

Замечу, что стандарты приемлемой скорости также изменились, и если 2 года назад игра шла "обалденно быстро" показывая 30 fps, то сегодня стандартом становится уже 60 fps. В будущем плане, вероятно, поднимут ещё выше. Возьмите на ключевые требования. Пока не анонсированы игры, требующие обязательного наличия **T&L** (ожидаемые игры, в которых заведена поддержка **T&L**, будут использовать новую технологию весьма ограниченно, и назвать это "полной поддержкой" сложно), зато игр, в которых будут развиты текстуры, агрессивная работа с анимацией, прозрачностью и освещением — хоть отбавляй. Значит на первое место пока выходит скорость заполнения. Ресурсы акселератора тратятся не только на отрисовку текстур — чем



- Сложные эффекты освещения.
- Агрессивное использование карт освещения и среды.
- Агрессивное использование альфа канала.
- Агрессивное использование анимированных текстур.
- Интерполиция полученное, можно сделать вывод о рекордных требованиях к современному акселератору.
- Требуемый объём памяти — не менее 32 Мб для использования полноценных текстур со скатинг, Z-буферизацией и работы в разрешениях: от 1024x768.
- Высокая скорость заполне-

большое мы увеличиваем разрешение, тем большая оорость заполнения нам требуется для нормальной работы. **3dfx** прекрасно осознаёт всё, что описано выше. Настала пора достойного ответа, и компания сделала это анонсировав **VSA-100**. Аббревиатура **VSA** расшифровывается как "Voodoo Scalable Architecture", то есть "Масштабируемая Архитектура Voodoo". Заметите, компания упорно не хочет отказываться от своего расхожеского логотипа — и действительно, зачем теперь хорошо зарекомендовавшую себя марку? Абсолютно правильный маркетинговый шаг. Что такое **GeForce** и с чем его едят, ещё долго придется объяснять менеджерам компьютерных фирм, всем потенциальным покупателям, не имеющим доступа в Интернет. Итак, рассмотрим ключевые моменты чипа **VSA-100**:

- **VSA-100** адресует до 64 Мб памяти на чип.
- Поддерживается текстурное скатинг **RT01** от **3dfx** и **DXTC** из **DirectX** (**S3TC**).
- Поддерживается работа с полноценными текстурами.





• Частота чипа ожидается в районе 166-185 МГц.
• Поддерживается работа в многочиповом SLI режиме. Это ключевые моменты аппаратной части. Плюс есть некоторые тонкости: на базе VSA-100 будет создаваться многокановое решение, что позволит работать с анисотропными недавно возможностями T-Buffer, что неосуществимо полноценное сплавивание, эффекты Motion Blur, Focal Blur, Soft Shadows, Real Soft Reflections и другие. При этом эффект может быть самостоятельно создан программистом графического ядра. Поговорим подробнее о SLI.
Новая система претерпела изменения — 3dfx говорит о возможности параллельной работы до 32-х чипов, но еще упоминает о перспективной возможности распределения до 128 scanline процессора, то есть терпеливо можно оставить работать вместе до 128 чипов VSA-100. Метод работы нового SLI прост. Чтобы не впасть в дебри теории, объясним на примере 4-х чипов модели окладной карты. Число в 128 scanline интервалов названо не случайно. Каждый чип из квадрата тендера, работая параллельно и анисотропную работу на уров-

не драйвера, будет обшивать свои 32 линии изображения. В совокупности это даст 128 линий, помня, что при разрешении 1024x768 на экране будет показываться 768 линий. Значит драйвер распределит ресурсы так, чтобы каждый чип мог обработать одну четвёртую часть изображения. Будет ли эта часть непрерывной зоной, либо "зеброй" станет ясно ближе к выходу карт. Сразу хочется упомянуть частотные проблемы Voodoo5 5500. При отключении которого картина отрисовывалась с весьма заметной частотностью. Интересно, как будет решена эта проблема у карт, основанных на VSA-100?
Следующим важным аспектом чипа является поддержка полноценных больших текстур. 3dfx заявляет о полной поддержке 2048x2048 карт. Это, конечно, можно предрассудить, что работа со столь большими текстурами скорее всего будет реализована не отлично. При этом карты с VSA-100 будут способны пользоваться как форматом сканила DXTc (или S3TC), так и новым фирменным FXT.

Такое стоит упомянуть высокую частоту чипа. Тут 3dfx опередила всех — частота чипа заявлена на уровне 166-183 МГц, но к моменту появления ядра она может еще увеличиться. За счёт чего получена такая высокая отсечка?
Чип VSA-100 имеет 14 миллионов транзисторов и создан по технологии 0,25 мкм. Сравните с 23 миллионами GeForce. Почему же у GeForce столько транзисторов? Ответ очевиден — VSA-100 не имеет астрономического геометрического сопоставления. В плане температуры недавно анонсированное Advantage2000 выплывает за счёт 0,18 мкм. 3dfx VSA-100 — за счёт отсутствия геометрического сопоставления. И вот тут мы и нащупали некие претензии, вокруг которых в скором времени возникнет множество споров.

Нас сразу же заинтересовал вопрос, не является ли VSA-100 старым добрым Voodoo... Скотт Селлерс из 3dfx сказал в своём интервью своей же компании, что VSA-100 нечто среднее между старой архитектурой Voodoo и новыми разработками, применёнными совместно с оставленными из практических соображений для запуска старых приложений (вероятно, речь идёт о Glide). При этом Скотт клянется, что архитектура значительно улучшена. Но прав, далее по тексту это описано. Но вернёмся к нашим баранам.
Теперь о козырной карте 3dfx — скорости заполнения. Как уже упоминалось, "Масштабируемая Архитектура Voodoo" позволяет работать огромному количеству параллельно работающих про-

цессоров, при этом скорость заполнения колеблется от 333 мегапикселей в секунду до 3 гигапикселей за одну секунду. Относительное число, а первые карты на основе VSA-100 появятся в конце. Теперь истинным фразой Станислава [Q30], брошенной в Новостях несколько недель назад: "Не ожидается ли GeForce 2400 разовой карточной среды мира аналогов?" Скорость заполнения — 2,4 гигапикселя в секунду. А у нас — 3 гигапикселя. Нанек кто?

Ещё одним интересным вопросом станет энергопотребление чипа. Буквально год назад задавать вопрос, хватит ли питания на материнской плате для видео адаптера, можно было только в шулку. С появлением TNT2 Ultra и GeForce чипов вопрос стал как никогда актуальным — некоторые платы, возможно, будут потреблять до 100 ватт энергии. Не многовато ли для акселератора? Такое представили 3dfx проговорились, что, скорее всего, плата 6000 потребует внешней ёмкости питания, а серии 5000 и 5500 будут иметь коннекторы для подключения к блоку питания системного блока. Ужас. Но это ещё не всё. Если плата много потребляет, она должна и отдавать больше тепла. По этому параметру Next Voodoo также впереди планеты всей. Основная причина — процесс производства 0,25 мкм. Неужели не сумают сделать "потоньше"? Чем нулево будет отсекать новые чипы, пока не известно. Окладное потребление энергии оладного чипа VSA-100 планируется в интервале от 12 до 13 ватт, два чипа будут требовать уже 18-20 ватт, а также платившие AGP чипа почти не способны предоставить. О чипах чипах и говорить нечего. Интересные проблемы возникают в ходе прогресса технологий.

На этом стоит закончить предварительный обзор возможностей Voodoo4 и Voodoo5. Напомним, только, что ожидается появления плат — рань 2000 года, очень долгий срок, за который может многое измениться. Одно непонятно, что делает чип Intel на платах от 3dfx?

СИ-ЖЕЛЕЗО



НОВЫЙ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 3DFX

Voodoo4 4500 (AGP и PCI):

- один чип VSA-100
- 32 мб памяти
- скорость заполнения 333-367 megatexels-megapixels в сек.
- 32-bit color rendering
- цена \$179

Voodoo5 5000 (только PCI)

- 2 VSA-100 чипа
- 32 мб памяти
- обработка 4-х fully featured pixels за цикл
- скорость заполнения 667-733 megatexels-megapixels в сек.
- T-Buffer Digital Chromatic Effects
- цена \$229

Voodoo5 5500 (только AGP)

- 2 VSA-100 чипа
- 64 мб памяти
- обработка 4-х fully featured pixels за цикл
- скорость заполнения составит 667-733 megatexels-megapixels за сек.
- T-Buffer Digital Chromatic Effects
- цена \$299

Voodoo5 6000 (только AGP)

- 4 VSA-100 чипа
- 128 мб памяти
- обработка 8-и fully featured pixels за цикл
- скорость заполнения 1,33-1,47 GIGatexels-GIGapixels за сек.!!!
- T-Buffer Digital Chromatic Effects
- цена \$399

Прогнозировать отличия. Сразу стоит отметить внимание, что серия Voodoo4 состоит из одной модели. Есть предположение, что появится две модели (4000 и 4500) — первая с тактовой частотой 166 МГц, вторая — 183 МГц. Но вероятность такого события крайне мала. Voodoo4 4500 — самая слабая модель серии, её характеризует окладная скорость заполнения в пределах 333-367 мегапикселей в секунду, а значит частота ядра будет колеблется как раз в интервале 166-183 МГц. Учитывая цену в \$180, плату можно будет считать Voodoo3 3500 без TV возможностей, но с поддержкой больших текстур, полного цвета, AGP текстурирования и текстурного сканила. Проще говоря, "космическая дощечка" Voodoo3 3500 под современными нуды, которые к весне 2000 года станут уже актуальными (делам на этому удивление).

За Voodoo4 незначаете серии Voodoo5 серии 5000, характеризующиеся двумя VSA-100 процессорами, поддержкой T-Buffer, надстройками. Отличия внутри серии заключаются в объёме локальной памяти и исполнении плат, так плата Voodoo5 5000 будет исполняться только в PCI конструктиве, а в то время как 5500 только в AGP. Модель 5500 займёт такое и полупрофессиональные пользователи благодаря большому объёму памяти. Цена в \$229 и \$299 вполне нормальные для нового изделия, но как всегда, можно ожидать некоторого снижения цифр (3dfx совершенно не реагирует на события на рынке). Не ждите 3dfx обещания и профессионального рынка. Не думая, что шестикотлованная модель акселератора направлена не конечного, пусть даже и очень требовательного пользователя. Есть два варианта — либо 3dfx станет позиционировать плату на рынок рабочих станций, либо выпустит ограниченный тиражом для разработчиков. Оба порядка имеют много сценариев развития. Какое обещание рабочих станций может заинтересовать карьерный бей ТМ? Что такое будет разработкой 128-ми мегабайт памяти? Разработчики тоже люди богатые и при желании могут позволить себе плату от Quantum. В общем, вопрос интересный, и почему то есть ощущение, что серия последних плат ещё под вопросом.

Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

Сергей Дрегаллин и Юрий Поморцев
при участии всей Редакции «Страны Игр»

MAGIC: THE GATHERING

НАБОРЫ КАРТ — РЕДАКЦИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЫПУСКИ

Wizards of the Coast выпустили в свет огромное число карт. Приблизительно раз в год компания делает набор, который называется «редакция» (Edition), а впоследствии выпускает тематические дополнения, носящие название «дополнительные наборы» или «дополнительные выпуски» (Expansion Sets). На данный момент было выпущено шесть редакций и около двух десятков дополнительных наборов.

Сегодня мы хотели бы рассказать вам обо всем многообразии. Разумеется, сделать глубокий и исчерпывающий обзор невозможно, так как на его составление ушло бы безмерное количество времени и несчетные страничные объемы. Да и потом, поверьте, в таком «героическом» поступке нет необходимости. Дело в том, что имеет смысл подробно остановиться лишь на тех наборах и редакциях, которые сейчас действительно актуальны. Впрочем, это отнюдь не означает, что мы обходим вниманием «бородатые» наборы — просто о них мы расскажем чуть менее детально, акцентируя внимание на их особенностях или, если хотите, изюминках. Единственно, за рамками нашего обзора останутся коллекционные наборы (например, Chronicles, Anthologies), выпуски для начинающих (например, Portal, Starter), а также рекламные (Unlimited) и совсем уж экзотические наборы (Vanguard).

Итак, как мы говорили, история Magic: The Gathering начала свой отсчет в августе 1991 года. Но первый настоящий релиз, т.е. первый настоящий, «фирменный» набор карт под названием Alpha, появился лишь спустя два года — в 1993 году. В этом наборе было 295 разных видов карт, многие из них впоследствии были переизданы, так что совершили ошибки, причем нередко достаточно грубые. Но, тем не менее, успех был просто ошеломляющим — лишь за два первых месяца продаж с полтора миллиона было буквально сметены более десятка миллионов (!) карт. Кстати, не лишним будет заметить, что комплект бустера Alpha стоит около 100\$!

Через два месяца было выпущено издание Beta, в который был исправлен многократный недостаток (всего — 23 штуки), а также добавлено 7 новых карт.

В декабре того же знаменитого 1993 года появился первый дополнительный набор карт — Arabian Nights. Карты этого набора можно легко узнать по символу «ятаган» в правой части. Набор содержал 92 карты, стилистики которых основывалась на фольклоре Арабских стран — оспода и название набора «Арабские Ночи». Одной из самых сильных карт не только данного набора, но и вообще за всю историю Magic: The Gathering, является The Alexandria (земля, дающая за поворот одну бесценную ману или дополнительную карту, если в нее в руке ровно семь карт). Во многих турнирах карта запрещена, но там же допущается ее использование (запрещен, Type I), многие мастера кладут ее в колоду, независимо от стиля и тактики игры.

Практически одновременно с «Арабскими Ночами» свет увидели Unlimited Edition — третье издание базового набора. Карты из этого набора полностью повторяли карты из Beta, отличаясь от последних только цветом каймы на лицевой стороне.

О несбалансированности карт редакции Alpha, Beta/Unlimited сейчас уже ходят легенды. Например, как вам нравится заклинание Ancestral Recall, позволяющее за одну(!) очную ману взять три(!) карты? Или Mind Twist, которые за одну черную ману и X Любых других, заставляли противника сбросить X произвольно выбранных карт. А бесстрашные артефакты (Joke), которые за поворот давали единицу маны? Неудивительно, что большинство карт из

этих наборов были либо вообще запрещены на официальных турнирах, либо жестко ограничены по количеству в игровой колоде.

И тем не менее, популярность Magic: The Gathering росла с каждым днем, и публика требовала все больше и больше новых карт. Поэтому Wizards of the Coast наладили тиражи и перешли чуть ли ни на ежеквартальный выпуск новых наборов.

На протяжении 1994 один за другим были выпущены дополнительные наборы: Antiquities (100 карт), Legends (310 карт), The Dark (119 карт) и Fallen Empires (187 карт), а также базовый набор Revised Edition (306 карт). Набор Antiquities впервые был снабжен хорошим литературным бэкграундом — он основывался на истории вражды двух могущественных братьев-волшебников — Урзу (Urza) и Мишры (Misra). Большинство карт набора либо сами являлись артефактами, либо были так или иначе с ними связаны. Однако это не означает, что Antiquities стал чем-то выдающимся — по оценкам профессионалов, общий уровень карт находился на весьма посредственном уровне.



Набор Legends был примечателен прежде всего своими новшествами. В частности, в нем появились «легендарные» существа, земли и т.п. (Legend), а также заклятия Enchant World, стихотворения Rampage и Bands With Other, а также первые «золотые» карты (требующие ману разных цветов).

Кстати, по завершению цикла Wizards of the Coast, в этом наборе «присутствуют» самые сильные карты из когда-либо напечатанных». Быть может, это и так, но практика показывает, что из всего этого грандиозного набора можно в лучшем случае набрать десяток неплохих и действительно полезных карт. Остальные — увы, неиграбельны. Среди «мощностей» набора можно отметить артефакт Mirror Universe, который позволяет обмениваться жизнью с оппонентом, или заклятие Most, запрещающее не летающим существам атаковать.

«Темный» набор The Dark акцентировался на использовании мощных заклинаний, деструктивных эффектов которых зачастую распространялся как на вашего противника, так и на вас. Реальной ценности набор почти не представляет — по оценке профессионалов, он находился на уровне Legends, но при этом не содержал мощных карт.

«Исчезнувшие Империи» — набор, который был неоднократно встречен игроками массами. Дело в том,



что многие его карты были очень «экзотическими/изобретательными», т.е. очень эффективно использовались в четко определенных ситуациях. Пожалуй, самый слабый набор, в котором было ОЧЕНЬ мало по-настоящему ценных карт (буквально несколько штук), например, волшебство Hymn To Toruoch, которое за две черные маны заставляло выбранного игрока сбросить две случайно выбранные карты.

Апрель 1995 года ознаменовался выходом Четвертого Издания — Fourth Edition (378 карт). Его правила стали компиляцией предыдущих редакций и нововведений из Legend. Естественно, все это было собрано постройкой исправлений и косметических доработок.



Начиная с мая 1995 года, наборы стали объединяться в тематические циклы (Cycle). Первый выпущенный триплет (Ice Age Cycle) стал набором Ice Age (383 карты), Homelands (140 карт) и Alliances (190 карт). Этот блок повествовал о периоде, когда «братская» война между Уроу и Мишрой окончилась победой Урзу. Любопытно, что Ice Age стал первым «самодостаточным» выпуском, т.е. содержащим достаточный набор для полноценной игры (земли, существа, заклятия и т.п.), включая ключевые карты различных цветов, такие как Disenchant, Counterspell, Shatter и др. К тому же, ему принадлежит и рекорд по числу коллективов карт — более многочисленного дополнительного набора на данный момент не было выпущено и к выпуску не планируется. Ice Age содержал определенные нововведения и дополнения к правилам, например, пополнял набор земель засекреченными землями (Shroud-covered Lands), которые использовались некоторыми заклинаниями. Набор в целом был не очень сильным, хотя и содержал немало хороших играбельных карт, например, артефакт Jester's Cap (стоимостью в четыре маны), который позволял

НАЗВАНИЕ	ЧИСЛО КАРТ	СТОИМОСТЬ*	ТИПАК (КАРТ)
Main Sets			
Limited Edition	302	Бустер — 2.45\$ (15 карт)	ок. 10.4 млн
Unlimited Edition	302	Бустер — 2.45\$ (15 карт)	ок. 40 млн
Revised Edition	306	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 500 млн
Fourth Edition	378	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 500 млн
Fifth Edition	449	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 500 млн
Sixth Edition	350	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	В печати
Early Sets			
Arabian Nights	78	Бустер — 1.45\$ (8 карт)	ок. 5 млн
Antiquities	100	Бустер — 1.45\$ (8 карт)	ок. 15 млн
Legends	310	Бустер — 2.45\$ (16 карт)	ок. 35 млн
The Dark	119	Бустер — 1.45\$ (8 карт)	ок. 75 млн
Fallen Empires	102	Бустер — 1.45\$ (8 карт)	ок. 360 млн
Ice Age Cycle			
Ice Age	383	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 500 млн
Homelands	115	Бустер — 1.95\$ (8 карт)	ок. 220 млн
Alliances	144	Бустер — 2.25\$ (12 карт)	ок. 180 млн
Mirage Cycle			
Mirage	350	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 400 млн
Visions	167	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 180 млн
Weatherlight	167	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ч.к. 180 млн
Rath Cycle			
Tempest	350	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 400 млн
Stronghold	143	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 180 млн
Exodus	143	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 180 млн
Artifacts Cycle			
Urza's Saga	350	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	В печати
Urza's Legacy	143	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	ок. 180 млн
Urza's Destiny	143	Бустер — 2.95\$ (15 карт)	н/д
Masquerade Cycle			
Mercadian Magics	350	Бустер — 3.29\$ (15 карт)	В печати

* В этой таблице указана ориентировочная стоимость бустера. Однако, как мы говорили, стоимость бустеров разных выпусков сейчас может быть на порядок выше!

за две маны и принеся его в жертву поскорей библиотеке игрока и вывести из игры три любых карты из этой библиотеки.

Набор Homeland стал практически полным провалом. Как справедливо было замечено — почти бы все выпуски были такими же, игры бы не стало. Пестрыми же дадут оттаивающими на этот набор и перейдем к следующему.

Выпуск Alliances стал лучшим в трилогии Ice Age Cycle и содержал в себе немало очень приличных карт. Вместе с этим набором появились первые предательски собранные колоды (preconstructed deck). Впоследствии составление таких колод стало правилом.

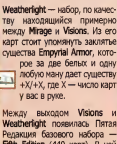
Осенью 1996 года стартовал новый цикл — **Mirage**, содержащий в себе три набора: **Mirage (350 карт)**, **Visions (167 карт)**, **Weatherlight (167 карт)**.

Начная с этого цикла, **Weatherlight** (350 карт) стала выпускать циклы строго периодически: в октябре — основной большой набор, а в феврале и июне следующего года — два дополнительных набора более скромных размеров.

Похожи по порядку, набор **Mirage** был примечательным, по-первых, нововведениями в правилах (добавлением способности **Phasing** и **Linking**), во-вторых, заметным улучшением качества иллюстраций на картах. Что касается **Phasing**, то эта способность заставляла карту превращаться в рубашку верней каждый второй ход после введения в игру. А с **Linking** дело обстоит несомненно сложнее: если существо с этой способностью блокируется существом без оной, то последнее получает пеналты -1/-1 до конца хода. Но при всех этих оригинальных новшествах набор был не слишком силен, хотя и содержал просто замечательные карты, например, культовые карты **Forsaken Wastes**, **Joralee Centaur**, **Hammer of Bogardan**.



Visions — однозначно самый сильный набор из цикла, который одновременно является и одним из самых удачных наборов за всю историю игры. В нем действительно отличные карты — например, **Preblast**, которая за две красных и четыре бесцветных маны наносит игроку или существу четыре повреждения. Или **Nekrataal** — существо стоимостью в две черных и две бесцветных маны — обладает характеристиками 2/1, **First Strike**, и при входе в игру может уничтожить любое выбранное вами не-черное и не-артефактное существо.



Weatherlight — набор, по качеству превосходящий примерно между **Mirage** и **Visions**. Из его карт стоит упомянуть заклятые существа **Euphrates** и **Avocat**, которые за две белых и одну любую ману дают существо +X/+X, где X — число карт у вас в руке.

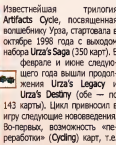
Между выпусками **Visions** и **Weatherlight** появились Пятая Редакция базового набора — **Fifth Edition** (449 карт). В ней были введены новые правила, а также уточнены предыдущие. В число карт Пятой Редакции вошло немало карт из предыдущих наборов — **Fallen Empires**, **Ice Age**, **Chronicles**, **Homelands**.

В мае 1997 года появился набор для новичков — хорошо известный в России по «Порталу» (**Portal**). Его правила существенно облегчены, и он призван, не перегружая лишней информацией и нюансами, продемонстрировать возможности игры. Если хотите — это доступная наливка, заливка которую, слезть с кружки Magic: The Gathering не так-то просто!

Начало новому циклу под названием **Rath Cycle** было положено выпуском набора **Tempest** (350 карт). Надо сказать, что появление последне-

го набора было своеобразной мини-революцией, так как он существенно менял стиль игры, делая ее куда более скоростной и агрессивной. Для примера следует отметить широко известный артефакт **Cursed Scroll**, который стоит одну(!) ману и обладает следующей способностью (стоит три маны и поворот). Вы называете карту, после чего противник выбирает карту из тех, что находятся в вашей руке. Если он использует ее, то этот артефакт наносит два повреждения выбранному существу или противнику. В противном случае ничего не происходит.

Наборы Stronghold и **Exodus** (оба — по 143 карты) продолжили начинание **Tempest**, хотя и были в целом несколько слабее. Начиная с **Exodus**, символы расширения на карте стали маркироваться цветом — черным для обычных карт, сероватым для необычных и золотым — для редких. Среди нововведений трилогии следует отметить появление существ со способностью «Тень» (**Shadow**), которые могли блокироваться только существом с такой же способностью; введение возможности выкупа заклинания (**Buyback**), позволяющей за некоторую плату возвращать это заклинание в руку после применения; введение нового типа существ **Udd**, которые могли превращаться в локальные заклинания и др. В общем, весь трилогия, несомненно, была новаторской, сильной и очень полезной.



Известнейшая трилогия **Artifacts Cycle**, посвященная волшебным предметам, стартовала в октябре 1998 года с выпуском набора **Urza's Saga** (350 карт). В феврале и июне следующего года были выпущены продолжения **Urza's Legacy** и **Urza's Destiny** (оба — по 143 карты). Цикл привнес в игру следующие нововведения. Во-первых, возможность «перероботки» (**Cycling**) карт, т.е. за определенную стоимость вы можете сбросить карту с руки и взять взамен карту из библиотеки. Во-вторых, способность «эхо» (**Echo**), которая как бы расплачивает выкупленную стоимость заклинания (обычно вызова существа) на два хода. Если вы вводите в игру существо с этой способностью, то на следующий ход вы должны либо заплатить повторно его стоимость, либо принести данное существо в жертву. В-третьих, добавлены два типа заклинаний: **Sleeping** и **Growing**. Первое при выполнении определенных условий превращается в существо и наоборот. А вот второе работает чуть ютнее. Приведем типичный пример — вы вводите в игру заклятые **Torch Song**. Во время фазы подсчета (**upkeep**) вы можете положить эту карту (**Counter**) на карту. Тогда вы решите, что пришло время действовать, то за три маны и принеся в жертву это заклятое название Л. поврежденный выбранный противнику или существу, где X — это число названных карт. Как видно, карты **Growing** входят в игру без какого-либо эффекта, зато впоследствии могут принести противнику немало хлопот, так как с каждым ходом их сила растет.



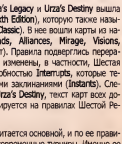
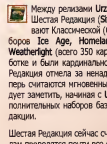
Среди наиболее сильных карт **Urza's Saga** прежде всего нужно отметить **Cairbe Helion** и **Time Spiral**. Первая при стоимости в две красных и четыре бесцветных маны (30х) наносит при входе в игру четыре единицы повреждения всем другим существам. Это при том, что сама карта — это существо 6/6! Ну а вторая карта за две синих и четыре бесцветных маны заставляет игроков замешать руку и класть в библиотеку,



завязь из переключенных библиотек по семь карт, после чего вы можете разминуть до шести земель. Последнее действие складывает окончательную стоимость заклинания до нуля!

В **Urza's Legacy** впервые появились сувенирные «блестящие» карты (**Foil Premium Cards**). Ну а среди наиболее известных карт выделяются существа **Mystic Seer** и артефакт **Shroud of Blood**. Первое обладает силой/защитой, равными общему числу карт в руках всех игроков. Без комментариев. Второе артефактное существо обладает силой/защитой, равными общему числу существ в игре. То же не нуждается в комментариях.

Urza's Destiny — сильный набор, в котором немало ценных карт практически для любых типов колод. Например, ставший притчей во языцх **Mastorb**. Во-первых, это артефактное существо стоимостью в четыре маны обладает характеристиками 4/4, что само по себе уже неплохо. Далее, за две маны **Mastorb** может наносить две единицы повреждений выбранному существу. Кроме этого, за все те же две маны вы можете регенерировать **Mastorb**! Впрочем, у этого существа есть и один существенный недостаток — если вы не сбросите во время этапа подсчета карты с руки, то **Mastorb** должен быть принесен в жертву, т.е. отправится на кладбище.



Между релизами **Urza's Legacy** и **Urza's Destiny** вышла Шестая Редакция (**Sixth Edition**). Которая так же называлась **Classroom** (**Class**). В нее вошли карты из наборов **Ice Age**, **Homelands**, **Alliances**, **Visions**, **Weatherlight** (всего 350 карт). Правила подверглись переработке и были кардинально изменены, в частности, Шестая Редакция отличается от предыдущих наборов, которые теперь считаются мгновенными заклинаниями (**Instant**). Стоит заметить, начиная с **Urza's Destiny**, текст карт всех дополнительных наборов базируется на правилах Шестой Редакции.

Шестая Редакция сейчас считается основной, и по ее правилам проводятся почти все современные турниры. Именно ее мы взяли за основу, когда рассуждали в прошлый раз о правилах Magic: The Gathering.

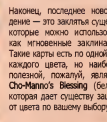
Последним на сегодняшний день дополнительным набором является **Mercadian Masques** (350 карт). Этот набор — первый из трилогии **Masquerade Cycle**, продолжение которой должно появиться в феврале (**Nemesis**) и, скорее (название пока неизвестно) 2000 года.

Первым существенным нововведением **Mercadian Masques** является альтернативная стоимость заклинаний (**Alternative Cost**). Вы можете, например, привести в жертву какую-либо землю вместо того, чтобы платить какое-то количество маны; или добавить указанное количество единиц жизни противнику вместо оплаты заклинания и т.д. В любом случае, все условия четко оговариваются в тексте карты.

Другое нововведение — способности существ, которые могут воспользоваться любой игрой (**All-Play**). Например, существо **Wishmonger**, которое дает возможность любой игроку за две маны назвать любое существо защиты от выбранного цвета до конца хода. Представьте, какое начинается веселье, когда **Wishmonger** входит в игру?

Так же как и **Mercadian Masques** принес две новых маны: **Blue** и **Mercenary** (для черной). Многие из них позволяют доставать из колоды и вводить в игру своих «собратьев», т.е. существ такого же типа. Помимо этой парочки, появился еще один тип существ — **Spellshaper**, которые могут (за некоторое количество маны, поворот и сброс карты) произносить какое-либо действие, «характерное» для данного цвета. Например, для синего — вернуть карту в руку, для красных — уничтожить оленя, для белых — предать противника (повернуть). И по сути вы превращаете разрушительную игру (которая в данный момент все совершенно не имеет к игре, скорее всего, не понадобится в дальнейшем) в вполне и тактически выгодное заклинание.

Наконец, последнее нововведение — это заклятые существа, которые можно использовать как мгновенные заклинания. Такие карты есть по одной для каждого цвета, но наиболее полезной, пожалуй, является **Cho-Mano's Blessing** (белая), которая дает существо защите от цвета по вашему выбору.





Самой известной картой набора является, безусловно, **Overland Gateway**. Этот суровый воин — глава катеранской гильдии наемников. Стоит оверланд три черных и четыре белых маны и при этом обладает характеристиками 7/5. Его можно регенерировать, принося в жертву существо (т.е. он практически неуничтожим, если есть существо). Кроме этого, оверланд способен на правах коловодящего выводить из библиотеки других наемников (сущности класса **Mercenary**) стоимость не более шести единиц маны (т.е. всего, кроме другой оверланда).

Другая известная карта — **Selmik Mage** (класса **Spellshaper**), которая за одну красную ману, две белых, поворот и сброс карты выводит выбранную зелью.

В заключение буквально пара слов о готовящемся к выходу наборе **Nemesis**. В нем будет традиционно 143 карты; также известно, что в него войдут сущности класса **Spellshaper**. За дополнительной информацией обращайтесь на сайт <http://www.mtgnews.com/>.

ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ — КТО ВО ЧТО ГОРАЗД

Можно сказать, что непосредственно игра в **Magic: The Gathering** — это простор для широкого тактического поиска, в то время как составление колоды — стратегическая головоломка. Безусловно, стратегия и тактика тесно между собой переплетены, связаны неразрывно, и во многом определяют друг друга. Но все же персидскую важность умения грамотно составить колоду просто невозможно. Ведь в зависимости от того, какие в нее войдут карты, будет строиться ваша игра.

В этом разделе мы расскажем о том, какие являются основные типы колод, а также о том, какими базовыми принципами руководствуются при их составлении. Пока давайте ограничимся достаточно тривиальными вещами, не углубляясь в неполовые дебри. Впоследствии мы рассмотрим и проанализируем колоды профессионалов, которые, например, уничтожают противника за считанные часы. Но это потом. А сейчас — столпы и основы.

Конечный состав колоды в первую очередь определяется знанием колоды противника. Но далеко не всегда мы сможем располагать даже приближенными сведениями о картах оппонента. Тогда имеет смысл попытаться составить колоду, которая будет универсальной, нежелая быть работавшей в большинстве случаев. Существуют ли такие универсальные колоды? Разумеется, существуют!

Имеется три основных типа турнирных колод — вини (**Weenie**), контрлор (**Control**) и комбо (**Combo**). Надо сказать, что ходяки из них по-прежнему хороши в руках профессионалов, а для тех, кто не лучший и эффективнее, не уступает с момента появления **Magic: The Gathering**. В чем же заключаются ключевые отличия этих типов? Давайте рассмотрим.

Вини ориентированы на скорейшее уничтожение противника. Для этого в игру без лишнего занюхивания берут как можно больше дешевых существ. При этом допускаются практически любые жертвы — лишь бы как можно скорее вывести оппонента, ведь атаки сделаны на атаку и т.д. В общем, колоды этого типа предназначены для блинжиги, т.е. скорей-

шего уничтожения врага любыми средствами. К преимуществам вини следует отнести тактическую простоту игры (а также тут стоит отметить Серия сокрушительных ударов — вот и есть тактика), простоту составления подобной колоды и практически полную независимость от расклада и прихода определенных колодных карт или их комбинаций. Недостатки колодных — слабые перспективы при неудачном старте или при потере инициативы, а также приволинейность самой колоды и ортодоксальность тактики игры.

При составлении вини-колод важно учитывать так называемую «кривую маны» (**Mana Curve**), т.е. диаграмму, отображающую зависимость числа карт от их стоимости (например, за одну ману — около пятнадцати карт, за две — около десяти, за три — около пяти, за четыре — около трех).

Наиболее известные варианты вини — **White Weenie**, или просто **WW** (эта аббревиатура уже истощивается как «существа за две белых маны»). Колода базируется на существах за две белых маны, которые обладают очень хорошими характеристиками и способностями при такой невысокой стоимости. Двеосекс к этим существам являются дешевые (все те же 2-3 маны) и эффективные заклинания, например, **Dierchant**. Очень часто в такую колоду кладется **Armageddon** (уничтожает все земли), дабы обеспечить противнику реализовать тактические планы или принять контрмеры.

Другой популярный вариант колоды — «красная вини», или **Sligh** (**Sligh**) — строится на дешевых красных существах, например, **Mogg Fanatic** (1/1, при приношении в жертву наносит единичку повреждений), **Mogg Flunkies** (3/3) и др., а также на неизменно дешевых разрушительных заклинаниях: **Shock**, **Lighting Blast** и пр.

«Зеленая вини» — **Stompa** (**Stompy**) — обычно включает существа **Pouncing Jaguar** (2/2 за единичку маны с землей), **Wild Dogs** (2/1 за единичку маны, контролируются тем игроком, у кого больше жизни), а также мощные «зеленые» заклинания: **Atreidys**.

«Синяя вини» — **Proklyataya Ryba** (**Cursed Fish**) — использует много мерлофов (**Merfolks**) и четырех **Lord of Atlantis** (2/2, все мерлофы получают +1/+1). Справедливости ради нужно заметить, что данный тип колоды практически не используется.

«Черная вини» — **Sulicide** (**Sulicide**) — базируется на существах с камион-ликой пенальти (например, сброс карты или что-то в этом духе), но с неплохими показателями силы. Ключевым заклинанием является **Dark Ritual**, которое за единичку маны дает три, что позволяет очень быстро развиваться.

Контроль-колоды (**CC**) являются полной противоположностью блинж-колодам вини. Основной целью **CC** является установление доминирующего положения в игре, т.е. иметь заготовленный вариант частичной или полной нейтрализации любых попыток оппонента. Другими словами, призвание **CC** — обеспечивать максимальный контроль над игровой ситуацией.

Очевидно, что составление контроль-колоды требует куда большей работы ума, а подчас даже неординарных решений или приемов. Соответственно, и игра такой колодой намного более сложна, но вместе с тем и во много раз интересней. С другой стороны, иногда вытекают из существующих недостатков **CC** — ошеломительная неспешность развития (согласитесь, невозможно захватить контроль с самого первого хода) и зависимость от времени игры до появления ключевых карт. К тому же для **CC** важно иметь достаточно карт в руке, среди которых обязательно должны присутствовать эффективные заклинания.

Тактика игры для контроль-колод — выжидательная. Как правило, игрок, обладающий такой колодой, ждет удобного момента для наиболее эффективного открытия своего карт. Если же **CC** игрок против колоды-вини, то, опять же, важно выждать, когда противник выдохнется и полностью потеряет инициативу, т.е. выжить примерно до середины игры. Вот тогда-то контроль-колода и раскрывает свой полный потенциал.

Наиболее поразочным цветом для **CC** является, несомненно, синий, как мы именно этот цвет позволяет пополнять карты в руке, а также содержит много карт, нейтрализующих заклинания оппонента и замедляющих его развитие. Однако это не означает, что синий цвет — единственный пригодный для контроль-колод. Игроки постоянно создают весьма эффективные **CC**, которые базируются на совершенно разных цветах магии и их сочетаниях.

Рассмотрим пару типовых примеров контроль-колод. Сразу заметим, что подробно рассказать о них очень сложно, так как описательную роль здесь играет буквально каждая карта. Да и потом многие из **CC** представляют скорее теоретический, нежели практический интерес. Поэтому попытаемся просто пояснить, что такое **CC**, на который делает ставку данная колода.

Колода «**Draw-go**» получила свое название из-за типичного стопа игрока «Бери карту-ходи». Основана на синем цвете магии, причем содержит в основном нейтрализаторы заклинаний (**Counterspell**, **Remove Soul** и т.д.), афетеры, позволяющие наносить глобальные удары по всем существам (**Powder Keg**) и всевозможным другим картам, например, **Teachery** («ворует» существа противника), **Morphing** и хорошо знакомый **Mesitace**. Такими игрой такой колоды, естественно, выжидательная — пока не будут набраны в руку нужные карты, используются только нейтрализаторы заклинаний (да и то в наиболее критических случаях).

Другая контроль-колода — «**Living Death**» (Персона). Первоначально ваша задача заключается в отравлении максимального количества существ на кладбище. Ну а когда их оккупит достаточное количество, то они вводятся в игру с помощью заклинания **Living Death**. Таким образом, для победы используется карта больше колодных, нежели рука — одна подходящая тактика для меркого цвета!

Комбо-колоды, как не трудно догадаться из названия, основаны на использовании какой-либо очень эффективной комбинации карт, которая обычно приводит к выигрыванию. Т.е. игрок ждет, пока у него на руке не окажется нужная комбинация, но особенно обращая внимание на действия противника. Его задача — просто продержаться «на плаву» до решающего момента.

Очевидно, что такие колоды должны основываться на картах, позволяющих «копаться» в библиотеке и открывать нужные карты. Помимо этого, комбо-колоды должны содержать достаточно маны, чтобы без проблем реализовать смертоносную комбинацию (обычно они достаточно «дорогостоящие»). При этом вы должны четко представлять себе те покемы, которые могут возникнуть при выполнении комбо, и вовремя их ликвидировать.

Конечно, все это — лишь базовая информация о колодах, разновидностей которых сейчас существует не меньше, чем сынов карт. Если вы хотите поближе узнать о различных колодах — от простейших до самых невероятных и экстраординарных, загляните на сайт <http://www.thedp.com>.

СИ-X-FILES

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩЕГО СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

- 1 Для начала составляйте одно- или двухцветную колоду. Крайний вариант — три цвета, только не жалуйтесь потом, что у вас не хватает нужных земель!
- 2 Лучше сделать колоду из меньшего числа карт (около 60), которая будет отличаться большей стабильностью, нежели «многоцветная» колода (около 75 карт и более). Ведь огромные математические ожидания, есть и такое понятие, как дисперсия...
- 3 По официальным правилам в колоде не должно быть более четырех одинаковых карт (с одинаковыми названиями), за исключением базовых земель. Если последних вы определяете сами.
- 4 Чем большую ценность представляет для вас карта, тем больше ее экземпляров следует положить в колоду (но помните — не более четырех). Вероятность того, что в ким за игру придет карта, которая существует в колоде в единственном экземпляре, очень невелика. И совсем мало вероятность, что она окажется в нужной мана.
- 5 Земель в колоде, в принципе, должно быть около сорока процентов. Разумеется, точное число сильно зависит от выбранной тактики игры, но отпаиваться лучше всего именно от этих сорока процентов.

- 6 Старый совет, однако полезный для начинающих, — включайте в колоду около сорока процентов существ или заклинаний, уничтожающих существ.
- 7 Если сомневаетесь в полноте карты, то лучше не кладите ее в колоду. Потом при необходимости вы всегда ее сможете добавить, а вот забыть всевозможных ключом колоды — просто жестоко.
- 8 Существует несколько тестов для проверки «работоспособности» колоды. Первый — считайте, что противник не предпринимает никаких действий. Проанализируйте, на каком ходу вы его уничтожаете или захватываете полный контроль над игровой ситуацией. Второй — представьте, что противник каждый ход выкладывает существо 1/1 и атакует. Как теперь работает ваша колода? А что если противник выкладывает существа в арифметическую прогрессию (сначала одно, затем два, три и т.д.)? Третий — воображайте, что противник использует заклинание **Shock** против вас или против ваших ключевых существ. Пройдет ли колода проверку на прочность?

Все приведенные советы — советы для начинающих. Им совершенно не обязательно следовать. Играйте, пробуйте, думайте, анализируйте и в определе для себя наиболее подходящий состав колоды. Только личный опыт и интуиция смогут быть по-настоящему ценными советниками.

Мы выражаем глубокую и искреннюю признательность пресс-менеджеру компании «Саргона» Александру Башаеву, Константину Байдаку, А. Стрелову, без которых было бы невозможно создание этой статьи.

Кстати, Константин Байдак ведет замечательный сайт, посвященный **Magic: The Gathering** — <http://www.mtg.ru>. Там очень много полезной информации (в том числе и регулярно обновляющийся официальный расклад), а также подборка статей, написанных профессиональными игроками. Обязательно загляните туда, если хоть немного интересуетесь **Magic: The Gathering**!

MAGIC

The Gathering

- ИГРА ДЛЯ ВСЕХ!



СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ:

Рекомендуется начинающим игрокам, желающим узнать о возможностях

Magic: The Gathering или игрокам в *Portal*. (Игровой набор *Classic Sixth Edition*, фирменные наборы, бустеры).



ВЫСШИЙ УРОВЕНЬ:

Рекомендуется опытным игрокам, желающим достичь высшего уровня мастерства. (Стартеры и бустеры *Tempest*, *Evolves Urso* и *Saga, Urza's Destiny*, *Metamorphosis*, а также готовые колоды).

колоды, бустеры).

По всем вопросам обращайтесь по адресу:

г. Москва:

ул. Невиндомская, 20/1.

(м. Сходненская),

т./ф.: 493-9948, т.: 493-9848.

в Санкт-Петербурге:

Новочеркасская пр., 47/1

(м. Новочеркасская),

т./ф.: 445-1034.

e-mail: mail@sargona.ru

http://www.sargona.ru



WIZARDS OF THE COAST: Magic: The Gathering, Portal, Tempest, Urza's Destiny, Evolves Urso, Saga, Urza's Destiny, Metamorphosis, а также готовые колоды.

Все права защищены. Использование в коммерческих целях без разрешения WIZARDS OF THE COAST 1999 via Wizards of the Coast.



НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ:

Рекомендуется начинающим игрокам. (Игровой набор *Portal Second Age*, готовые колоды, бустеры).

Игры Magic: The Gathering вы найдете по адресу:

В МОСКВЕ:

Клуб "Данец" 21 в.

Старуковский пер. 6, строение 2.

т.: 934-69-22

http://www.danec21.ru

"Дом техники и магит": ул. Ленинский пр. 40

"Деловое", "Москва".

"Новаратский гастроном" 1 эт.

ул. Новый Арбат, д.15, м. Арбатская

"Деловое". Центральный детский мир.

Теплый луг, пр. 3, м. Лубянка

"Молочная палата", ул. Большая поляна, 28

"Кити", ул. Вешняковского, 18, м. Вешняковское

"Деловое", Станция б-р д.3, м. Новогорское

"Кити", ул. Новогорское д.33, м. Новогорское

"Деловое", ул. Новый Арбат, д.11/1

Центральный Детский Мир, 1 и 2 этажи

1000 человек, пр. 60-я Октябрь д.3, д.2

ООО "Деловое", ул. Болотное д.6, к.4/5

ООО "Деловое", ул. Болотное д.6, к.4/5

ул. Кунцево д.132, м. Лубянка

"Трудовые", Просторная д.128, к.3, м. Коньково

"Спорт", Боровское ш. д.36

"Торгов", ул. Новый Арбат, в парке, пер.

напротив "Торгов"

МТ, м. Москва, в здании Хим. 9-та, 1 эт.

МТУ им. Баумана, 2-я Бауманская д.3, м. Москва

и библиотека на 2 эт. м. Бауманская

"ВАНИШНИК", ВДЦ "Трудовое золото", №88

Спортивный, "Олимпийский", место №226, 2 эт.

"Контакт", ул. Заводная, 1

Интернет-магазин: www.e-shop.ru, www.mtg.ru

В Санкт-Петербурге:

Университет д.11, Большая Конюшенная, 21-23

Книжный рынок в ДК Кулосов, 2-я эт.

пр. Обуховской Обороны, 103

Магазин "Контакт", Литейный пр. 40

Контактный клуб "Караурт", Бульварная 49-6

"Качка", ул. Жуковского, 41

Центр "Юнона", место №628

Интернет-магазин "Юнона", http://www.o3.ru

"Контактный мир", Бассейная, 41

В МИНСКЕ:

Дворец детей и молодежи, 2 эт.

Строительный тр. 41

по субботам с 6-00 до 12-00

Контактный клуб "Black Dragon"

пр. Прады, 6, т. (07) 271-5507

В САМАРЕ:

магазин "Лазарь", Куйбышева, 74

В СПОДЕНСКОЕ:

Клуб "Базис 2000", ул. Конюшниковская 4-6

в Уфе:

Книжный рынок в ДК РП, т. 34-8652

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

WWW.XAKER.RU

2000

В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ

СПЕЦ ВЫПУСК

САМЫЕ ЛУЧШИЕ МАТЕРИАЛЫ 1-4 НОМЕРОВ + ВСЯ КОМАНДА



магнитофоном, муз. центром и телевизором.

Это, конечно, в журнале не печатать, но вот отличные вопросы:

- 1) Какие новые аппаратные видеодрайверы имеет в наличии G-Force 256?
- 2) С помощью каких 3D-пакетов создается Black&White и Q3?
- 3) Как дела с Deer Blue Junior?
- 4) Сколько продано в России Дринквестов?
- 5) На сколько раз система PC-Merced совместима с G-Force 256 и если да, то во сколько раз эта "омель" делает дрифт-макс и игровую станцию за номером 2?

Журнал, по-моему, должен печатать не мнения игроков, а их вопросы (кроме глупых, по типу "Как пройти туда" и



3. Насколько нам известно, IBM временно приостановила работу над шестизначными компьютерами, доведя до поставленной задачи. Однако в последние недели ходили слухи о том, что программа Deer Blue будет возобновлена.

Точных данных мы, конечно, предоставить не можем по причине отсутствия в России официального дистрибутора этой консоли, однако полагаем, что в настоящий момент эта цифра составляет порядка тысячи приставок.

5. На эту тему рассказывать пока некорректно. Во-первых, Merced еще не вышел, и не появится на рынок еще около года. Во-вторых, компьютеры на базе этого процессора (кстати, теперь он официально называется Intel Pentium) будут предназначены вовсе не для домашнего использования, а для рабочих станций и серверов, соответственно, и акселераторы GeForce их никто разбирать не собирается.

Что же касается графической возможности Dreamcast и PlayStation2, то в первом случае они примерно соответствуют компьютеру на базе Pentium III с акселератором типа GeForce, в случае же с PlayStation 2 все намного сложнее, поскольку графический чип этой приставки способен проводить такой сплав эффектов, которые пока недоступны современным акселераторам. Полноценная производительность PS2 пока для нас остается загадкой, поскольку в действии приставку с маломальским доверием до сих пор никто не видел.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция "Страны Игр"!!! Хотел бы начать письмо с небольшого подкрепления Ж-С). Во-первых, я бы выложил ваш журнал из всех российских журналов. Так как на данный момент он самый лучший. Конечно, некоторые вещи не мешало бы исправить (об этом позже), но это не такие серьезные недостатки. Качество бумаги у нас, мне кажется, самое лучшее, формат тоже отличный, но вот толщина журнала могла бы быть хотя бы в полтора раза толще.

ИЗВЕЩЕНИЕ!!! — Здесь начинается критика. Хотел бы сказать по поводу (могут и не буду оригинален), но всё же, что за размер? И зачем нужны эти три стрелки (опять же не оригинален). Как я уже (по-моему) упоминал, что за толщина у журнала? Больше рубрик, больше конкурсов. Кстати, о рубриках, почему в последнем номере не было "Железных новостей"? Вот, а вообще это мелочи, конечно же, но всё же задумайтесь. Над нами слюваки.

Кстати, есть предложение к вам. Наверное, вы знаете сеть FIDO, я предлагаю создать там вашу сеть. Если таковая имеется, скажите название. И заодно, если есть среди читателей СИ фидошники, пишите мне, на 2:5049/102.8. Всен отвечу. Ну ладно, баюшки СИ, желаю тебе хороших улучшений. Удачи.

С уважением, — Тимур Ручусхо.

My E-MAIL: fido7@chat.ru

Спасибо за комментарии и за критику тоже спасибо. Что касается "Железных новостей", то в этом случае их отсутствие принято объяснять техническими причинами. А над мелочами мы обязательно задумаемся. Что касается "жж"... Нам пока хватает Инета.

Здравствуйте редакция GameLand!

Читая это замечательное издание с давних пор, и чтоб там ни говорили, особенно понравилось оно после кризиса. Привлекательного материала уменьшилось (хотя в последних номерах количество оного опять возрастает, и это, imho, плохо). Но все-таки критика вам не помешает. Начнем с Demo диска. То, что он тормозит и ему пора менять дизайн, уже говорили до меня (но я напоминок). Но то, что вы заливаете в него всякую чепуху (даже если не считать IE, QuickTime etc, которые есть в каждом номере), убивает всякий к нему интерес. Берем, к примеру, номер 23(56): на диске кроме интересных Wheel of

Time и Omikron висит всякое professional bid, ride, artifact, PBA Bowling 2 etc. А ведь вы могли бы внести них загрузить новую демоку Messiah, последнюю бету Шторма, которая оказалась у вас в руках, и др. да и вообще любую другую потенциальный хит. Возмемся даже за сам журнал. Я думаю, что нужно урезать "приветственный" материал, т. к. для PlayStation2 вообще есть Official PlayStation, а остальных слишком мало, чтобы отдавать им драгоценные страницы... тем более что они СИ вряд ли читают (постерос - материала по остальным платформам мало, и это, imho, опять, правильно). Далее - иногда пропущены досадные ошибки и "баги" (тлук с номером 22(55), шрифтами 22(55) статьи про GTA 2, и такти примеров много). Внимательнее надо быть! Надеюсь, вы не обидитесь на столь обильный поток критики - оч. Хому, чтоб СИ стал еще лучше. Далее на повестке дня? останется два вопроса. Первый - о В. Назарове. Не помню, в каком номере стоило к суммной настоль на том, чтобы этот замечательный автор "универс" свой стиль. Так вот, уважаемый В. Н. - ни в коем случае этого не делай. Ты пишешь замечательные статьи. Right on, comrade! И в заключение - вешаю в данный стор. На протяжении нескольких номеров обсуждал, что лучше - Unreal Tournament или Quake 3: Arena? Хотите альтернативное мнение? Да? Так вот - лучше их обоих - Aliens versus Predator (а еще лучше -) обещанный в декабрь-январе expansion pack). По сравнению с AvP: UT (который мне при этом еще и нравится!) и Q3 (сухопут) просто клон! И в UT хоть новаторств много, а в Q3 и того нет, только сильная графика (это хит и всякая всячина, но на одной графике далеко не уедешь). А вот 3 абсолютно разных персонажа в AvP - это революция. AvP RULEZZZZZ FOREVER!!! о таке жинга!

Ладно, заканчиваю. Удачи вам и процветания! NeGron

netron@kharkov.com

Многие старые читатели о том, что и в каком количестве нам нужно "печатать", переключу к диску. Во-первых, он обновился. Во-вторых, в "Стране Игр" дефицит на диске всегда появлялся практически изданий других журналов. Причины: высокая периодичность издания, что касается последней беты "Шторма", то есть, я уже писал, она "оказалась у нас в руках". То как, именно у нас. Это значит, что права распространять ее с помощью диска у нас нет. Вот и все. Очень заинтересовало альтернативное мнение. Ох, что сейчас начнется... Ну, вот письма уже начали приходить...

Здравствуйте! Правда ли, что ваш журнал будет выходить два раза в месяц и журнал станет больше?

спасибо shabalin_vladim@mail.ru

Здравствуйте! Действительно в будущем мы планируем выпускать журнал два раза в месяц, улучшить полиграфию и в несколько раз увеличить формат. (или уменьшить?)

Привет Страны! Я хочу переписываться с ребятами по электронной почте, которым нравятся стратегии. емзнт: grazeer@mtu-net.ru

Меня зовут Андрей. Мне 14. Я хочу переписываться с девчонками 13 - 15 лет по электронной почте. Люблю почти все жанры игр. Отвечу всем 100% !!! Мой e-mail: wedel@hippo.ru

пр.) и ответы на них. Сохраняя место в журнале, мы сократили лекс и моральное здоровье наших.

PS. Во время написания этого письма вышел очередной (19) номер Страны Игр. В рубрике ОС я прочитал высказывание от некого Дмитрия Павлова (или как его там). Диагноза тут одиничный - хаусти и полный плев. Отвлеченный хаусти, хотелось бы добавить. Мовет парочку действительно вагит в левая вершина статей в posterade, великолепно зрелище эпилепсии в paltshor, но знает ли он про такие "шутки". Rapage 6.3, McIware Flight Check, Scitec Brisque, KPT bruce, fractalDesign XXXXX, Electric Image и прочие названия, мажоральность в общности. А вот что Nintendo и "сонное побремье" равны по производительности, я не зна. Откровенно говоря, с выходом G-Force/основными усорителями приставки остаются охотнее поведи PC (и производительности). Ура, товарищи!!! Оуть послесловия - не печатайте хаусти!!! Это аморально с вашей стороны! Это, конечно, полыхает маризмом, но вы-то хоть люди понимающие... Или нет?

Честь заключительная
Будьте такими, какие есть, это BAU! стиль.
Michal Horpalko

Перво-наперво, объясню, почему я сохранял приватно-материалу аноне. Просто меня удивила саморитичность автора, который собственноручно отметил, что в его письме можно вырезать. Это конечно!!! Господа, берите пример. По поводу тактик: признаю свою вину и обещаю исправиться. По поводу приставок и компьютеров. Эй Богу, бред какой-то... Я уже даже не знаю, о чем вы тут спорите. То ли сколько чего нужно в "Стране Игр" писать. То ли почему приставочники уроды, а компьютерщики все гении (или наоборот). То ли что нужно покупать с практической точки зрения. В общем, странно все это как-то. Теперь ответи:

1. Основным достоинством чипа GeForce является аппаратная обработка геометрии и освещения. Ранее все эти функции возлагались на центральный процессор, теперь же он будет освобожден от сложных графических манипуляций - все это в теории приведет к тому, что разработчики получат возможность оборудовать производительность CPU под вычисления AI и финансовой модели.
2. Собственно игры создаются на своих собственных дисках, однако некоторые модели "летают" в таких пакетах, как 3D Studio, Maya и более специализированных, и, соответственно, дорогие программные продукты.



М И Л Е Н И У М У Ж Е З А В Т Р А !

САМЫЕ МОДНЫЕ И НЕОЖИДАННЫЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБРАЗЫ
с 03:00 до 07:00
в программе "ТЕЛЕНОЧЬ" на



в сопровождении музыки
AMBIENT, TRIP HOP, ACID JAZZ,
TRANCE, TECHNO, GARAGE, BREAK BEAT,
DRUM & BASE, DEEP HOUSE, DUB



ВСТРЕТИМ
ВМЕСТЕ?



У2Н

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

